昭和62年12月1日発行（毎月1回1日発行）　第5巻　第13号　通巻第37号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

闘うパソコンゲームマガジン

コンプティーク

1987 12月号 VOL.37 490yen

新作ゲームどっさりプレゼント

大型ゲーム全14本徹底紹介号。

——冬休みには、このゲームが買い。

超新作RPG大特集

- ソーサリアン
- ハイドライド3
- ジハード
- クリムゾン
- 魔神宮
- 獣神ローガス
- ティル・ナ・ノーグ
- 天地を喰らう

Super Soft Express

スーパーソフトエクスプレス

- ウイングマンスペシャル
- カリ・ユガの光輝——ディーヴァ
- ノヴェルウェアシリーズ
- アンドロギュヌス
- Mr.プロ野球
- ガイフレーム

緊急付録
初公開・地上マップ
ハイドライド3

好評！コミック
クライマックス!!

C&C
コンピュータ アント コミュニケーション

MA/FA

ステレオ12音源の感動、
デジタルサンプリング機能の魅力、
ミュージックソフトの誘惑。
サウンドに秀でたニュー88です。

※写真のディスプレイは
PC-KD863S
(別売、標準価格118,000円
着脱可能なスピーカ2個付)

新　登　場

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)
本体標準価格 ―――― 198,000円

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FA

320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格 ―――― 168,000円

聴こえるよ、わたしの音色。

斉藤由貴

好評発売中

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA

ビデオにつなげる、アニメができる。すぐれたグラフィック機能をもつ16ビット　PC-88VA

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格……298,000円
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)　マウス標準装備

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

ステレオ12音源とデジタルサンプリング機能の搭載でパソコンは、もっと刺激的になる。

新登場のPC-8801MA/PC-8801FAは、パソコンのサウンド機能を飛躍的に向上させました。FM6音、リズム6音（バスドラム、スネアドラム、リムショット、タム、シンバル、ハイハット）の迫力あるステレオ12音源とSSG3音。さらに、このクラスでは画期的ともいえるADPCMによるデジタルサンプリング機能*を標準で搭載しました。

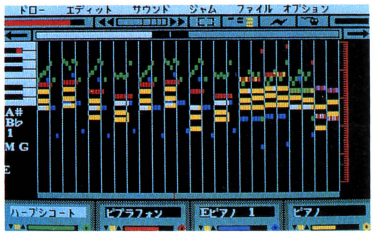
※デジタルサンプリングとは、楽器の音や人の声などの自然音をメモリにデジタル変換して記憶させることです。（音質により最大30秒～120秒まで録音可能）

効果音や多様な音の創造でゲームの世界がひろがる。

ADPCMによる爆発音や射撃音などのリアルな効果音。さらにステレオ12音源のダイナミックなサウンドはあなたを未体験の迫力空間へと誘います。オーディオとつないでステレオサウンドで体験するゲームは、あなたをとりこにするに違いありません。新音源対応のソフトでこころを魅了する、すばらしいゲームの世界が広がります。

オリジナルサウンドを創って、音と遊べる。

FM6音とリズム6音の迫力あるステレオ音源を生かした高度なサウンドを簡単に創造できるソフトが「インスタントミュージック」（別売）。50余り記憶されている、いろいろなジャンルの曲をベースに、主旋律やスピード、リズムを変えたり、60種にものぼる楽器から4種をチョイスして、自分なりに曲をアレンジすることができます。楽しい「インスタントミュージック」で音と存分に遊んでください。



自然音に近い音声で、正しい発音が学べる。

リアルな音を記憶・再生できるデジタルサンプリング機能で語学の勉強もできます。メモリチップにいろいろな言葉を記憶させておき、繰り返したり、ランダムに取り出したりして、正しい発音や単語を学ぶこともそのひとつです。学習の方法を自分で工夫できるから、効果もバツグンです。

●辞書ROMによる連文節変換を実現、より充実した日本語処理機能。（PC-8801MA）

PC-8801MAは、辞書ROMを搭載し、長い文章の一括変換が可能な連文節変換機能を実現。さらに、学習機能、ユーザ辞書機能などをもつ日本語エディタの添付により、強力でスピーディな日本語処理を可能としました。

●別売のビデオアートボードとビデオアートボード対応ディスプレイで65,536色の鮮やかな色彩を駆使できるグラフィック機能。

●先進のサウンドとビジュアルで構築できる高度なAV機能。

●PC-8800シリーズの豊富なソフトウェア、周辺機器が活用できます。

MA/FA新発売記念

斉藤由貴のときめきデータバンク1,000名様プレゼント

（フロッピィディスク2枚組）

由貴ちゃんが微笑み、生の声で話しかける。「由貴ちゃんのときめきデータバンク」はそんなソフトです。プライベートフォトや由貴ちゃんのすべてがわかるクエスチョンもふんだんに用意されています。この「由貴ちゃんときめきデータバンク」は、PC-8801MA、PC-8801FA、PC-88VAをご購入された方の中から抽選で1,000名様に当たります。

※PC-88VAで声を聞くためにはサウンドボードII（88VA用）が必要です。

■応募方法：PC-8801MA、PC-8801FA、PC-88VAに添付されている「お客様登録カード」に必要事項をご記入のうえ、ご返送下さい。

■応募締切：昭和62年12月28日(月)
当日消印有効

■抽選：11月末までの到着分と12月末までの到着分と2回に分けて抽選。それぞれ500名ずつプレゼント、当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社（札　幌）011(251)5531　東北支社（仙台）022(261)5511　東京支社（東京）03（456）3111
中部支社（名古屋）052(262)3611　北陸支社（金沢）0762(23)1621　関西支社（大阪）06（231）3111
中国支社（広　島）082(247)4111　四国支社（高松）0878(22)4141　九州支社（福岡）092(271)7700
〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00 17:00月曜日 金曜日（祝日を除く）電話番号は、よくお確かめのうえおかけください

日本電気グループ

コンプティーク

CONTENTS

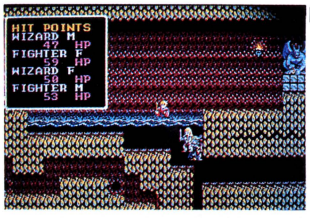
もくじ

1987 12 Dec. Vol.37 発行 角川書店 12月号

COVER

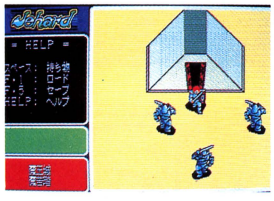
AD／高木和雄
フォト／岩瀬陽一
スタイリング／藤野笛羽
ヘア・メイク／押田秀明
モデル／浅香唯

衣裳を着替え、カメラの前に立つ唯ちゃん。〝12月号なのでクリスマスの聖歌隊のイメージでお願いします〟。やや上目使いに大きな瞳でうなづく唯ちゃん。〝ハイ〟と微笑む。優しい表情だ。美しい。衣裳は聖歌隊だけど、笑顔はマリア様。データバンク（P193）とカレンダーも唯ちゃんで、ちょっぴり早いメリークリスマス。



P.44

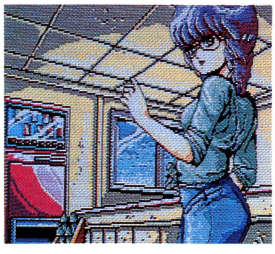
P.48



P.52

P.54

P.62



P.74

42 もう待てない！ プレゼント付き
超新作RPG特集

ソーサリアン ―― 44
クリムゾン ―― 48
ジハード ―― 52
ハイドライド3 ―― 54
魔神宮 ―― 58
獣神ローガス ―― 62
ティル・ナ・ノーグ ―― 66
天地を喰らう ―― 70

72 ソフトエクスプレス スペシャル
スーパーソフトエクスプレス ―― 74

ウイングマン・スペシャル ―― 74
カリ・ユガの光輝 ディーヴァ ―― 76
ミスタープロ野球 ―― 78
ガイフレーム ―― 80
アンドロギュヌス ―― 82
ノヴェルウェア ―― 84

ソフトエクスプレス ―― 86

93 好評連載 最新人気ゲーム必勝法

ウルティマⅣ ―― 94
大戦略Ⅱ ―― 98
サイキックウォー ―― 102
ラプラスの魔 ―― 106
T. D. F ―― 108
Ys ―― 110
抜忍伝説 ―― 112

付録 ハイドライド3 マップポスター

36 SOFT TOP20

115 RPG WORLD
D&D誌上ライブ ロードス島戦記 Ⅱ ―― 115
第7回「魔法使いと鎧の怪物」　安田均とグループSNE
クロちゃんのRPG千夜一夜 ―― 122
VOL.3「AD&Dの大冒険」
RPG-FAN-CLUB ―― 126
私は見つけた!!　僕は知っている!! ―― 128
RPG&AVGお助けコーナー ―― 130

134 AVG WORLD
アドベンチャー体験ノベル ―― 134　聖エルザ・クルセイダーズ 137
連載3　スパイ衛星の陰謀　ACT9 Devil's Shadow Ⅱ

150 SLG WORLD
ドクター四谷のシミュレーション研究所 ―― 150
最終回　「OGRE」

163 福袋
『グラディウス2』の秘密
HソフトがHパワーで快進撃! ／大日本ウヒョヒョ読書新聞
トップシークレットテレフォンサービス付き

171 COMPTIQ SPIRITS
アーケード・スピリット172／新登場! X68000スピリット180／セガ・スピリット182／スピリッツ・タイムズ185／スピリッツ・オブ・GM186

193 アイドル・データバンク 浅香 唯
スターのように輝く瞳がキラッ

158 Networkers' Talk　ボクたちパソコン通信坊　Vol.8
アイドル予備校 ―― 158

200 HARD PACK PAGE

225 DRAGON GYM　巻頭インタビュー 小川範子

211 ひろばのコーナー　みんなで作る情報ページ　224 次号予告

巻末COMIC
神皇記ヴァグランツ Vagrants
Romancia ロマンシア

P.163

P.225

今月のカレンダー
●1988年 カレンダー
『ペガサス』
イラスト／加藤洋之＆後藤啓介
●浅香唯ちゃんピンナップ
AD／高木和雄
撮影／岩瀬陽一
スタイリング／藤野笛羽
ヘア・メイク／押田秀明

P.190

コンプティーク12月号についての問い合わせは、

休日を除く月、水、金曜日の午後4～6時の間

03 (221) 9900

で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせはご遠慮ください。もちろんトップシークレットテレフォン同様、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてね。

自然で不思議な国。ここは新たに
SORCE
ドラゴンスレイヤーV
ソーサリアン
12月20日(日)発売決定!
PC-8801mkIISR以上
5"2D(5枚組)
¥9,800

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL.0425(27)6501代

ドラゴンスレイヤー、ソーサリアンは日本ファルコムの商標です。

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME

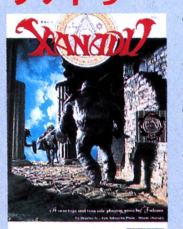
XANADU

DRAGON SLAYER II

アニメビデオ化決定!!

提携／角川書店・毎日放送

ザナドゥ



- 主人公のキャラクターパターンは、なんと392種類
- モンスターマニュアル付きの全80Pの豪華マニュアル
- 208種ものパラメータを持つ100種族のモンスター群
- 武器・シールド・ヨロイ・魔法はそれぞれ17種類ずつ
- かつてないバリエーションをひっさげての登場だ！

機種	メディア	価格
PC-8801mkIISR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801/mkII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5インチ2DD	¥7,800
PC-9801E	8インチ2D	¥7,800
XIC/F/turbo/turboII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
XI/C/F	カセットテープ(2枚組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥7,800
MSX2専用(VRAM 128K)	ディスク	¥7,800

※ディスク2枚組の場合も、シングルドライブでプレイできます。

ザナドゥ シナリオII

- 質・数・音色とも想像を絶する30曲の秀作BGMの数々
- 大迫力のモンスター88種は、全てニューキャラクター
- 注目のデカキャラは、なんと12種族にグレードアップ
- 好評のマニュアル第2弾は、得するショップガイド
- ザナドゥを終了していなくてもPLAYできます

機種	メディア	価格
PC-8801/mkII専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
XIC/F/turbo	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥5,800
FM-7	5インチ2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥5,800

※前作「ザナドゥ」がなくてはプレイできません。

MSX ROM版 完全移植に成功!!

ザナドゥ発売2周年記念作品

誰もが不可能と思っていたROM版オリジナル「ザナドゥ」がついに出現!!

MSX / MSX2 / 2メガROM RAM8K

バッテリーバックアップ
S-RAM BB機能つき
11月6日(金)新発売

定価¥7,800

いまどき話題の難関トリオ!

太陽の神殿

FALCOM GAME MUSIC
アルファレコード　11月10日発売
CD ¥2,800　LP・カセットテープ　各 ¥2,200

- アイコン選択方式でジョイスティックだけでプレイOK
- RPG感覚の移動方式で面倒なマッピングの必要なし
- 実在の文明を題材とした奥深いストーリーと謎解き
- ゲームのために書きおろした完全オリジナルBGM
- あらゆる所に仕掛けられた数々の陰険トラップ

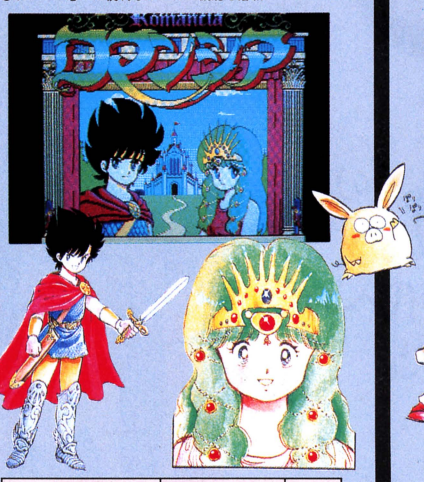
対応機種	メディア	価　格
PC-8801/mk II/SR/FR/MR	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥7,800
XI/XIturbo	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2D(2枚組)	¥7,800

※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。

ロマンシア

サウンド・ファンタジー「ロマンシア」
アポロン音楽工業　11月21日発売
CD ¥3,000　LP・カセットテープ　各¥2,500

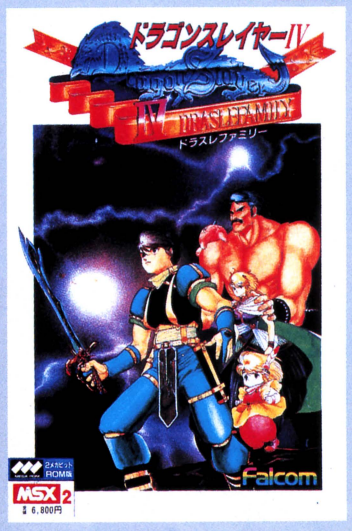
- 毎秒20枚表示の高速フルカラースクロール
- 最大128重の完全重ね合わせ処理で、気分はもう3D
- 20万エリアの広大なマップゆえ画面切替はハイスピード
- かわいくてコミカルなノリの7曲のBGMにも注目
- ゲーマー思いの便利なレーダー機能を搭載



対応機種	メディア	価　格
XIC/F/turbo	5インチ2D	¥6,800
XIシリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mk II	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

ドラゴンスレイヤーⅣ

オリジナル・サウンド・オブ「ドラゴンスレイヤーⅣ」
アポロン音楽工業　好評発売中
カセットテープ ¥1,000



- なんと主人公が5人、仲のいいファミリーだ
- RPGを主流にあらゆるゲームのオモシロサを結集したニュータイプ
- 果てしなく広大で手強い地下マップ
- ファルコム初のMSX2オリジナルゲーム

新発売

MSX

2メガROM 定価¥6,800

好評発売中

MSX2 専用2メガROM ¥6,800

ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの商標です。

MSX はアスキーの商標です。

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501㈹

イース

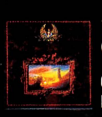
〝より難しければいい〟というのは、
危険な思い込みだ。
今、RPGは優しさの時代への
第一歩を踏み出した。

ファンの強いリクエストに応え
ファルコム・ゲームミュージックが続々とレコード化!

「ファルコム ゲームミュージック」

11.10発売
(アルファレコード)
CD¥2,800
LP・カセット各¥2,200

「ミュージック フロム イース」



11.5発売
(キングレコード)
CD¥3,000
LP・カセット各¥2,500

好評発売中

対応機種	メディア	価格
PC-9801シリーズ	ディスク	¥7,800
PC-8801mkII/SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA	ディスク(2枚組)	¥7,800
X1/turbo	ディスク(2枚組)	¥7,800
FM-7/NEW7	ディスク(2枚組)	¥7,800
FM-77/AV	ディスク(2枚組)	¥7,800
MSX2	ディスク	¥7,800

※シングルドライブ可

通販(〒200円)通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム株までお申し込み下さい。
注)、MSXは通販できません。(株)SONYの独占販売です)

イース

抜群のゲームバランス

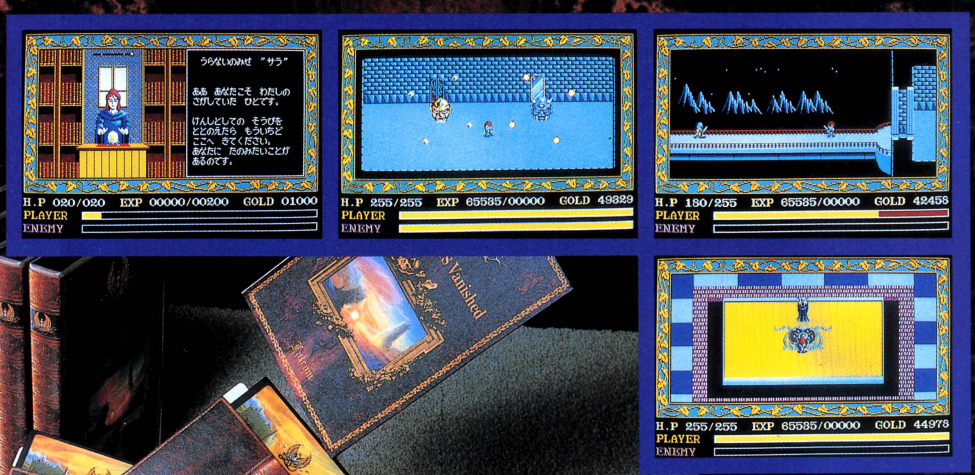
キャラクターのレベルに合ったアイテムや情報を、プレイヤーは実に絶妙なタイミングで手にすることができる。
つまり、何をしたらいいのかが、自然とわかってしまうのだ。
だから、初心者ゲーマーも気軽にプレイができる。

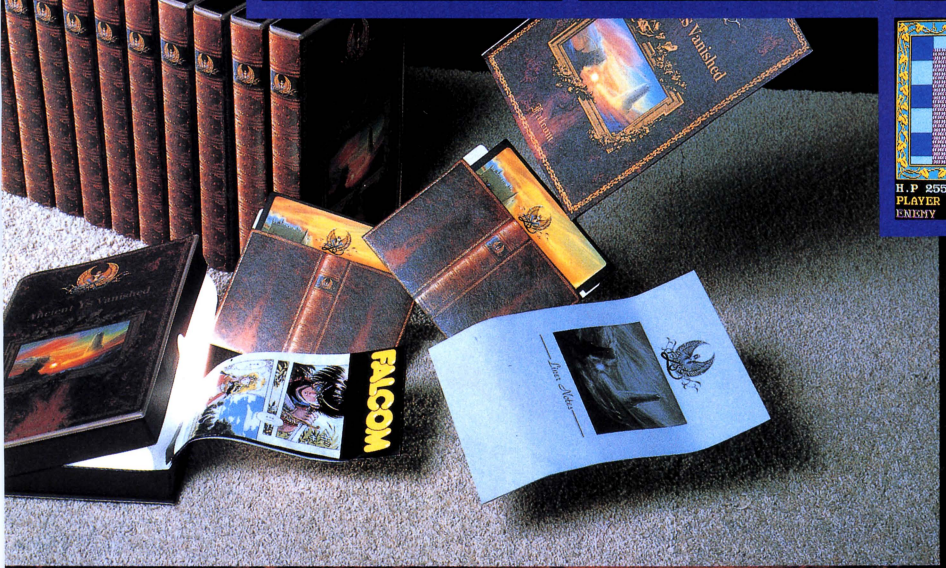
さり気ない魅力

グラフィックは、フルカラーの高速4方向スクロール。
にもかかわらず、チラつきが全くなく、常に美しく鮮やかな画面で、プレイヤーを「Ys－イース」の世界へとひきずりこんでいく。
また、ハードの限界を超えるほどの高レベル、BGMも、まるで、当然のごとく、場面ごと変化して、ムードを高めている。

壮大な優しい世界

原稿用紙60枚にも及ぶ小説からはじまる冒険は、多くの謎をはらんでいるが、単なる謎解きでは終わらない。
ゲーマー自身が主人公になった気分で、イマジネーションの世界を、ただよい、そして、ゲームの奥に構築された壮大なる「Ys－イース」の世界を体験する。
すべてのゲーマーに、この爽やかな感動を体験してほしい。





Falcom 日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル
TEL.0425(27)6501

EAST CUBE

禁断の書（ソフト）、公開せまる！

王子ビンビン物語
それから白書

新参会社のソフトだからって、なめたらあかん。この書（ソフト）のページを開いたとたん、君の既成概念は大混乱を起こし、脳が煮えきってしまうだろう。　それでも……という君、「人魚・メタモ薬・7人の侍・アフリカンエクスプレスカード」という事柄から、"スキャナー"してみてくれ。
笑撃の勘動ソフト近日発売。

12月14日発売

- PC8801MKⅡSR／FR／MR／TR／FH／MH／VA　5″2D
- FM-7／NEW7　5″2D
- FM-77／AV　3.5″2D
- X-1シリーズ　5″2D

近日発売

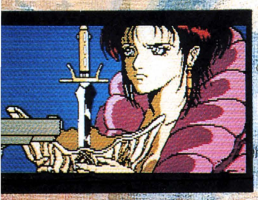
- PC9801シリーズ　5″2DD・5″2HD（漢字ROMと400ラインCRT必要）（XA／XLでは動作しません）
- MSX2 専用　3.5″2DD

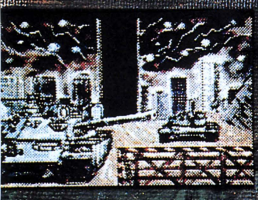
定価 各7,800円

イーストキューブ™
東峰通商株式会社　EC事業部
〒065 札幌市東区北22条東7丁目
PHONE 011-711-7709

スタッフ募集！　ゲームの企画、開発を楽しい仲間たちと、やってみませんか。詳しくは、ハガキか封書にてお問い合わせ下さい。

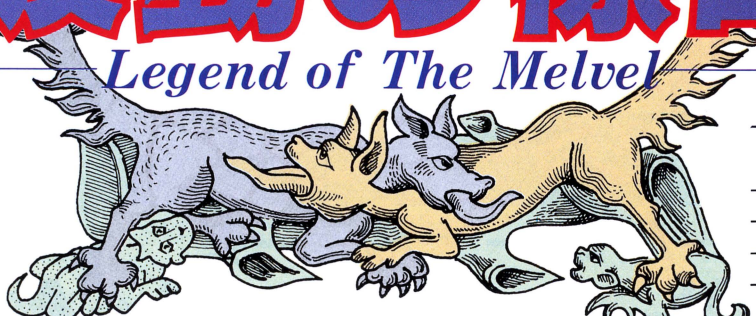
異変の時、来る。





波動の標的

Legend of The Melvel



新・発・売

PC-8801mkⅡSR/FR MR/FH/MH	11月10日発売予定
MSX2(ディスク)	12月初旬発売予定
X1	1月以降発売予定
FM77AV・PC-98	以下順次発売予定

予価 ¥9,800(6枚組の場合)

その事件は新聞記者、草薙史郎が、新興宗教メサイア教団集団殺人事件の取材をしている時に起こった。ベトナムの荒地が突如ジャングルと化したというその事件の取材を命じられた草薙はベトナムへ飛びたつが…。そこには数々の事件が草薙を待ち受けていた。
草薙の乗った旅客機はジャングルの上空で異次空間へ迷いこみそうになる。かろうじて難を逃がれた草薙だが、異変の起きたジャングルは取材不可能、入り込むこともできない。族客機の中で知りあった女性から食料と武器をもらいようやくジャングルへ入ることが出来た。だがそこに待ち受けていたものは…。
草薙がジャングルから脱出するのと同じ頃、日本では新宿に黒い塔が突如出現する。その為か日本は軍事大国へと変わっていく。
首相を操る闇一族とそれに対抗する光一族、草薙は心の中で善と要の葛藤に悩まされながら、光と闇の戦いの渦に巻き込まれていった。

〈特徴〉

■推理・冒険・戦闘・超能力・官能場面等なにが起こるか予測出来ない展開!
■入力はテンキーによる数字入力!
■360枚のグラフィックとアニメーション効果!
■音楽は臨場感を高めるBGMと効果音!
■登場人物は50人、当社「魔界復活」の3倍の長編ストーリー!

製造・発売元 ソフトスタジオWING
〒870 大分市金池町4丁目9-26新光ビル1F
TEL. 0975(32)3929

エニックスのゲームの歴史、そのすべてがレコードになった

NOW ON SALE!!

© (株)エニックス

パソコン・ゲーム・ミュージック第一弾

エニックス・ゲーム・ミュージック

収録曲：ジーザス（虚空への前奏～蒼い無限～すみれ色の愛／勇者の休息～きらめく瞳～甘い抱擁～夢の中の2人／崩れゆく都市～空の果て～迫りくる危機～挑戦の時～死神の影／鎮魂歌～甦る侵入者／勝利の旋律～去り行く者たち）／ドアドアMKⅡ／ウイングマンⅠ、Ⅱ／ワールドゴルフⅡ／ガンダーラ（ガンダーラへの道～東方幻想～人間界～蓮華／冥府魔道～雅神～平安／地獄界～餓鬼界～畜生界／寂～修羅界～天上界／転生輪廻～迦楼羅～六凡界～解放）地球戦士ライーザ／ザース／アニマルランド殺人事件（グレードアップバージョン）

CD：28XA-178 ¥2,800　LP：ALR-22917 ¥2,200　CT：ALC-22917 ¥2,200

ENIX

◎特典：エニックス・ゲーム年表付

G. M. O. RECORDS

Alfa™

アルファレコード株式会社

The stone of AGNI

■PC-8801 SR/TR/FR/MR/FH/MH/FA/MA/VA
■ディスク2枚組■定価￥7,800

たった七日で、事を運べ！

「アグニの石」は、いったいこれは、人の業の深さを感じながら、思いきり社会派しながら、ハードボイルドです。欲望と愛憎がうずまく中、ミステリアスに物語は進む。インドの火の神。幸福・不幸。

LIVE ADVENTURE GAME COMING SOON.

STAC

ディアブロ

(近日発売)
■PC-9801シリーズ-5" 2DD,3.5" 2DD
■X1シリーズ-5" 2D
■FM7/new7-5" 2D■FM77/AV-3.5" 2D
■ディスク2枚組 ■定価￥7,800

恐怖は、くせになりそうです。

好評発売中!!
■PC8801SR/TR/FR/MR/FH/mH/VA
■ディスク2枚組 ■定価7,800円

Humming Bird Soft™

〒530大阪市北区曽根崎2丁目2番15号
自由で気ままなINFORMATION GUIDE
●ユーザーテレホン☎06(315)8255
●土・日曜日・祝日は休ませていただきます。

- 振込の際の口座番号は下記の通りです。
- 郵便振替/№8-303340 株式会社エム・エー・シー、ハミングバードソフト
- 銀行振込/住友銀行梅田新道支店 普通預金№211843 株式会社エム・エー・シー
- 表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、ご注意ください。

スタッフ募集中！

●ゲームのアイデアを求めます。あなたの新しい分野の発見になるかも。集まってワイワイ仕事しましょう。くわしくはお電話でお問い合せください。

Panasoft / T&ESOFT® INC.

NUCLEAR OF THE NEPENTAS

大興奮!! 総画面数180

各ステージは約30画面、複雑な階層構造の6ステージで構成！スクロール画面に扉やアップ・ダウンの階段、ワープポイントなど興奮満載！

ド肝を抜く ド巨大さだ

キャラクター（アシュギーネ）は、オリジナルを忠実に再現するために、32×64ドットを採用！敵キャラクターは、なんと平均サイズ32×32ドットその上、驚きの超巨大キャラも登場！

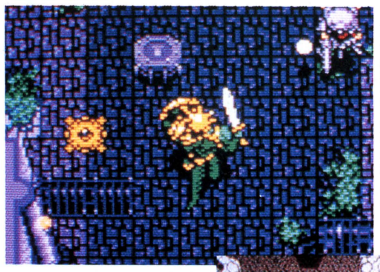
極めたぞ!! 最高!! スーパーグラフィックス

ピクセル3による特殊テクニックを駆使し、ドット単位のスムーズスクロールを実現！

オリジナルBGM全10曲

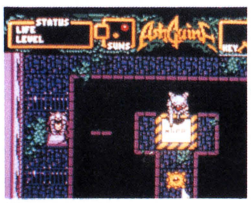
警告!! 2連太陽の謎

画面上部には、回転する不気味な2連太陽。重なった時、必ず何かが起る。一瞬も目が離せない！



※全て画面写真は開発中のものです

（2ステージ画面）



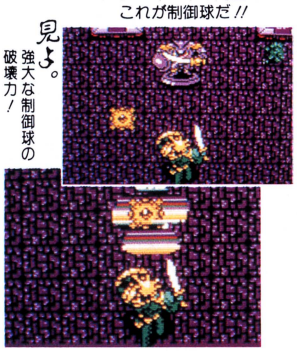
（2連太陽）

完成！

新必殺技！ 必殺の武器は制御球

アシュギーネの周囲を回るこれが制御球だ!!

見よ。強大な制御球の破壊力！



超リアル！

これが恐怖の戦闘シーンだ

剣を刺すと効果音とともに敵キャラは血しぶきをあげて倒れ、剣には真赤な血糊がベタリ!! これはもう実戦さながらの大迫力だ！

剣を刺すとブシュー！と迫力の効果音とともに血しぶき！

剣には、血のりがべったり!!

爆烈する！

データ・ジョイントツール

バナアミューズメントカートリッジ

爆烈1 抜群のレベルと生命力をひっさげ「復讐の炎」に突入。

爆烈2 ジョイント時のみ使える必殺アイテムであばれまくれ。

バナアミューズメントカートリッジ（S-RAMカートリッジ）を使用して「復讐の炎」とデータ互換が可能です。

※バナアミューズメントカートリッジは松下電器産業株式会社パナソフトセンターより発売されています。

虚空の牙城

↓↑

Pana Amusement Cartridge

バナ アミューズメント カートリッジ

↓↑

復讐の炎

Pana Amusement Cartridge（バナアミューズメントカートリッジ）

ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

最新情報告知 T&E SOFTテレフォンサービス 052-776-8500

アシュギーネ第2弾・第3弾発売キャンペーンインフォメーションボード 1

品　番／SW-M001
定　価／3,800円
品　名／MSXゲーム用 S-RAMカートリッジ
発　売／松下電器産業株式会社 パナソフトセンター
RAM容量／8Kbyte
電池寿命／5年間保証

新作体験フェア開催

北海道	そうご電器YES（札幌）	11/21土・22日・23月	静岡	メルパI（浜松）	11/29日
	そうご電器旭川店	11/21土・22日・23月	福井	3GPAS店	11/28土
	札幌ナショナルショウルーム	11/21土・22日・23月	富山	三井	11/29日
群馬	ビッグカメラ高崎東口店	11/21土・22日・23月	愛知	ジャスコ岡崎店	11/22日・23月
東京	ロケット3号店	11/28土・29日		ジャスコ豊田店	11/22日・23月
	石丸電気マイコンセンター	11/28土・29日	大阪	上新電機J&Pテクノランド	11/14土・15日
	ヤマギワテクニカ店	11/21土・22日・23月		ニノミヤエレランド	11/22日
	ミナミ電気館	11/14土・15日		梅田阪神ナショナルショウルーム	11/21土・22日・23月
	ラオックスロ中央店	11/14土・15日	兵庫	星電社三宮本店	11/14土・15日
	ラオックス蒲田店	11/21土・22日・23月		星電社宝塚店	11/14土・15日
	西武百貨店池袋店	11/28土・29日		星電社明石本店	11/14土・15日
	アムス西武三軒茶屋店	11/14土・15日		星電社姫路本店	11/14土・15日
	ムラウチ本店	11/21土・22日・23月		ニノミヤ姫路店	11/22日・23月
	ビッグカメラ東口店	11/22日・23月・28土・29日	岡山	ベスト電器岡山店	11/14土・15日
	カメラのさくらや新宿本店	11/22日・23月・28土・29日		ダイイチ青江店	11/28土・29日
	カメラのさくらや池袋店	11/22日・23月・28土・29日		ダイイチ倉敷店	11/28土・29日
	カメラのトイ渋谷店	11/22日・23月・28土・29日	広島	ダイイチパソコン館本店（広島）	11/28土・29日
神奈川	エルホ会上大岡店	11/22日		ダイイチ福山店	11/28土・29日
	エルホ会大和店	11/22日		ダイイチ呉パソコン館	11/28土・29日
	エルホ会青葉台店	11/22日		ベスト電器呉パソコン館	11/21土・22日・23月
静岡	すみやパソコンアイランド	11/28土・29日	山口	ダイイチ岩国店	11/28土・29日
鳥取	電視館（倉吉）	11/28土・29日			
愛媛	ダイイチパソコンCity（松山）	11/28土・29日			
香川	ダイイチ高松店	11/28土・29日			
福岡	ベスト電器福岡本店	11/21土・22日・23月			
	ベスト電器博多店	11/21土・22日・23月			
	ベスト電器西新店	11/14土・15日			
	ベスト電器小倉パソコン館	11/14土・15日			
	ベスト電器黒崎パソコン館	11/14土・15日			
	ベスト電器飯塚パソコン館	11/21土・22日・23月			
	ベスト電器久留米パソコン館	11/14土・15日			
	ダイイチデオニー（北九州）	11/28土・29日			
佐賀	ベスト電器佐賀店	11/14土・15日			
長崎	ベスト電器長崎パソコン館	11/21土・22日・23月			
	ベスト電器浜の町店	11/14土・15日			
	ベスト電器四ケ町パソコン館	11/14土・15日			
熊本	ベスト電器熊本パソコン館	11/21土・22日・23月			
大分	ベスト電器大分パソコン館	11/14土・15日			
宮崎	ベスト電器宮崎店	11/21土・22日・23月			
	赤星図書店	11/14土・15日			
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	11/21土・22日・23月			
沖縄	ベスト電器那覇パソコン館	11/21土・22日・23月			

第2弾 12月上旬新発売

スーパーアクション・アドベンチャー

アシュギーネ 虚空の牙城

©1987 Cmぴぃ MATSUSHITA T&ESOFT

MSX2(V-RAM要128K) 2メガROM

SW-M002 ¥6,800

究極のスーパーアクションアドベンチャー登場！

吠えろ、牙!!

Programed By T&E SOFT
Produced By Pana Amusement Production

ネペンテスは2連太陽を回る惑星。果てしない戦乱の時代、バヌーティラカスに追われたアシュギーネは両親とともに、地下の遺跡で平和な少年時代を過ごすが、ある日バヌーティラカスの放った討伐隊の手で両親を惨殺されてしまう。必死の思いでその場を逃がれたアシュギーネ。そこで彼はネペンテスの「核」であり、惑星の命そのものである惑星生命体「ヴィ」と接触。「ヴィ」の力を得たアシュギーネは強力な武器を与えられ、今ここに伝説の聖戦士として甦えった！ そしてアシュギーネは旅立つ。仇敵バヌーティカラカスの牙城ギゼマール城へと!!

（企画・開発）（株）ティーアンドイーソフト　〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地　TEL.052(773)7770
（総発売元）松下電器産業株式会社 パナソフト センター　〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号　TEL.03(475)4721

Panasoft / マイクロキャビン

※全て画面写真は開発中のものです。

大迫力!! マップサイズは、驚異の240画面

画面はタテ　ヨコ高速スクロールでスピーディ。マップは6ステージで構成され画面数にするとなんと約240画面分の広さに匹敵!!

高感度!! オリジナルBGM全8曲

オープニング、エンディング、各ステージにオリジナルBGM採用。特殊効果音と合わせて、ド迫力のサウンド・シーンだ!

秘技!! 必殺技はシールドを使え

（地下画面）

美麗!! オープニング エンディングの ファンタジック・シーン

A WAR TO END WAR

情報収集!

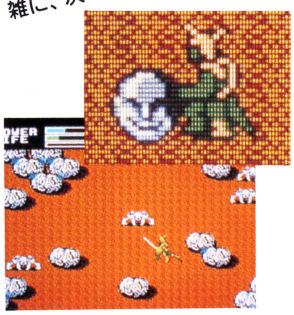
コンタクトモードで 秘密情報をつかめ

コンタクトモードで、良心的キャラと会話を交わそう。必要な情報が得られるかもしれない。

興奮度最高!

すばやく切り換わる 戦闘モード

マップ移動中に出現する敵シンボルに接触すると、瞬時に画面が変わり、迫力ある戦闘シーンに切り換わる。凶暴な敵キャラは高速、かつ複雑に、次々と襲いかかってくる。



激烈する!

データ・ジョイントツール

パナアミューズメントカートリッジ

激烈1　強力パワーと生命力をひっさげ「虚空の牙城」へ。

激烈2　ジョイント時のみ使える必殺アイテムであばれまくれ。

パナアミューズメントカートリッジ(S-RAMカートリッジ)を使用して「虚空の牙城」とデータ互換が可能です。

※パナアミューズメントカートリッジは松下電器産業株式会社パナソフトセンターより発売されています。

復讐の炎

↓↑

Pana Amusement Cartridge
パナ アミューズメント カートリッジ

↓↑

虚空の牙城

Pana Amusement Cartridge
パナアミューズメントカートリッジ
ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

最新ソフト情報　マイクロキャビン インフォメーションダイヤル　0593-53-3611

アシュギーネ第2弾・第3弾発売キャンペーンインフォメーションボード2

①必殺クイズ! クイズ正解者の中から抽選で、毎週500名!なんと合計4500名の方にアシュギーネパワー缶をプレゼント!!

②ビッグタイトルをねらえ 期間中、アシュギーネ第2弾、第3弾の2タイトルを完全クリアすると君だけのシリアルナンバー入りアシュギーネライセンスホルダーをもれなくプレゼント!!

THE LINKS

MSX通信で楽しめる「虚空の牙城」「復讐の炎」!アシュギーネ連続小説を、12月上旬より、リンクス・ネットワークで10週連続実施決定。小説の中には、攻略法のヒントが、かくされている。

詳しくは、リンクスまでお問い合わせ下さい。　TEL075-211-3441

ハイテクゆうパック

●郵便振替によるお申込み先

口座番号	東京3-48932
加入者名	(株)日本テレソフト

※欲しいソフトが近くのショップになくておこまりの方は郵便局でお申込みください。約1週間でお届けします。

〒102 東京都千代田区二番町1　㈱日本テレソフト　TEL03-264-0800

第3弾 12月上旬新発売

アクション・ロールプレイング・アドベンチャー

アシュギーネ

復讐の炎

ふくしゅう　ほのお

©1987 コンパイル MATSUSHITA / MICRO CABIN

MSX2 (V-RAM 要128K) 2メガROM

SW-M003 ¥6,800

驚異のアクションロールプレイングアドベンチャー登場！

燃やせ、炎!!

Programed By MICRO CABIN
Produced By Pana Amusement Production

惑星ネペンテスの運命を狂わせ遺伝子操作によって醜い種族を作り出した7人の神「バヌーティラカス」……アシュギーネは父と母をバヌーティラカスの作り出した運命によって惨殺されてしまった。怒りの炎に燃えるアシュギーネは、今、復讐のために立ち上がった！　惑星ネペンテスを旅するアシュギーネの前に立ちはだかる、凶暴な戦闘民族のグール兵や金属の殻を持つ甲虫etc…激しい戦闘を繰り広げながら、アシュギーネの復讐の旅は続く。めざすは宿敵7人の神のいる「衛星ネオサンテ」だ!!

（企画・開発）（株）マイクロキャビン　〒510 三重県四日市市安島2-9-12　TEL.0593(51)6482
（総発売元）松下電器産業株式会社 パナソフト センター　〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号　TEL.03(475)4721

マイクロキャビン®

異世界麗韻

セイレーン
Selane

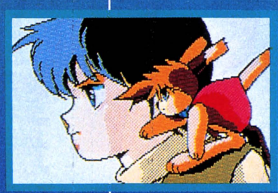
アドベンチャーゲーム

全国 12月10日 ロードショー

完全オリジナルストーリーとグラフィックによる
ファンタジック・ビジュアル・アドベンチャーゲーム巨編「セイレーン」。
マイクロキャビンのビジュアル・テクニックを駆使した音と映像のファンタジア。
今までにない新しいファンタジーの世界が、ここに誕生しました。

▶PC88SRシリーズ：5インチ2D、4枚組　FM音源対応　サウンドボードII対応
▶PC98シリーズ：5インチ2HD版　5インチ2DD版　3.5インチ2DD版　各2枚組　FM音源対応　各￥7,800

●アクティブなグラフィックアニメーション●　●スーパーナチュラルサウンド●　●オリジナルBGM●



アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

C R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

※上の写真はMSX2の画面です。

新発売!! MSX2 ROM版 ￥6,800 大容量2メガロム
11月10日発売!! ディスク版(3.5"2DD) ￥6,800

好評発売中!!
PC-9801シリーズ(5"2HD/5"2DD/3.5"2DD)(要漢字ROM、256K、RAM)
PC-8801mkIIシリーズ(5"2D) ★PC-88VAでもご使用になれます。
X1シリーズ(5"2D)(要漢字ROM) FM77/AV(3.5"2D)(要漢字ROM) 各￥6,800
FM音源対応　挿入曲「シネマ」、「悲しみよこんにちは」(日本音楽著作権協会ビデオ許諾 第61783号)
※MSX2を除く。

アドベンチャーゲーム　ROM版は大容量 4メガロムだっちゃ!

うる星やつら

～恋のサバイバル・バースディ～

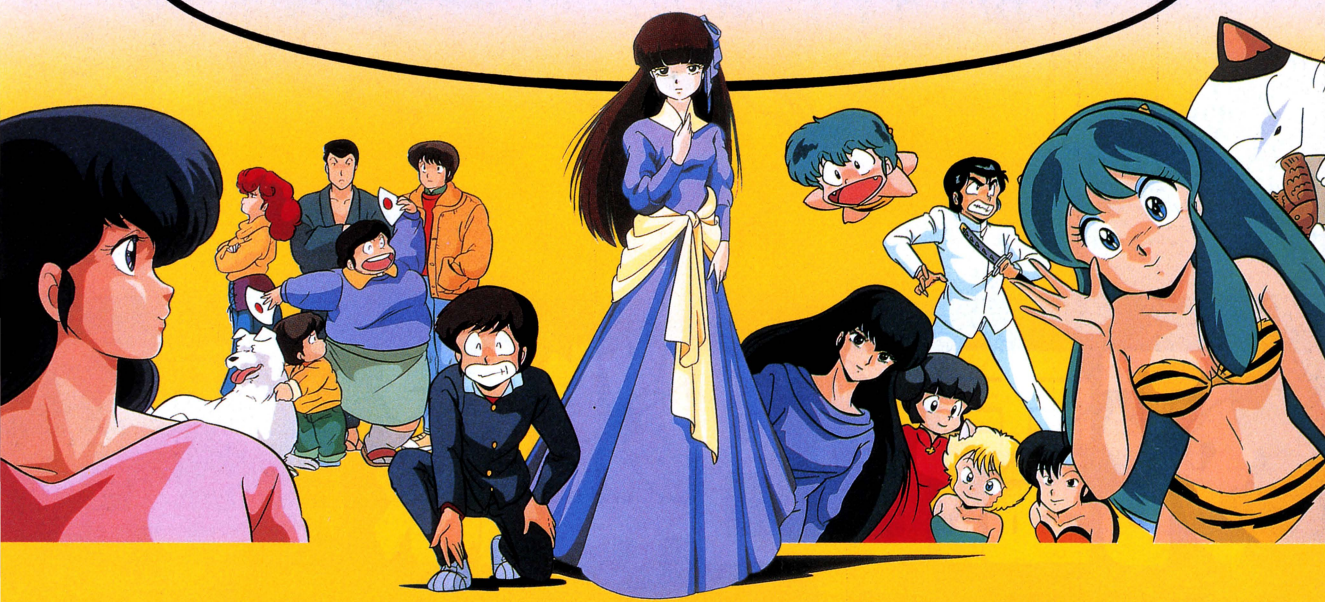
C R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

※上の写真は88SRのシリーズの画面です。

12月3日発売!! MSX2 ROM版 ￥7,800 大容量4メガロム
ディスク版(3.5"2DD) ￥6,800 ●漢字表示

好評発売中!! ※ROM版は、パナアミューズメントカートリッジ対応
PC-9801シリーズ(5"2HD/5"2DD/3.5"2DD)(要漢字ROM、256K、RAM)
PC-8801mkIISRシリーズ(5"2D) ★PC-88VAでもご使用になれます。
X1シリーズ(5"2D)(要漢字ROM)●お詫び:X1シリーズはPSG音源対応です。
※2HD版以外は2ドライブ必要です。(2DDは2枚組、2Dは3枚組) 各￥6,800
FM音源対応　挿入曲「殿方ごめん遊ばせ」、「パジャマじゃまだ」、「宇宙は大ヘンだ」
※X1、MSX2を除く。　「愛はブーメラン」(日本音楽著作権協会ビデオ許諾 第70093号)

ヒット街道、おさわがせします!



※MSX2以外の機種は㈱システムソフトより発売されています。

シミュレーションゲーム MSX2

大戦略

Original game designed by Systemsoft. ©1986 Systemsoft.

●マップ作成画面

●現代戦を想定した作戦・戦術級の本格ウォー・シミュレーションゲーム
●いままでのシミュレーション・ゲームの概念を打ち破る、迫力あるビジュアル戦闘シーン
●自由にマップを作成できるマップエディタ付(ディスク版)
●レベルに合わせて選べる16種類の戦場マップ(ディスク版は26種類)
●気軽にゲームの中断・継続ができるROMシミュレーション・ゲーム初の、新データ・セーブ/ロード機能(ROM版)

新発売!!
ディスク版(3.5"1DD/マップエディタ付) ￥7,800

好評発売中!!
MSX2 S-RAM付 版(要VRAM128KB以上) ￥7,800

illustrated by Yukio Suzuki

最新ソフト情報　マイクロキャビンインフォメーションダイヤル
0593-53-3611

STAC Software Technology & Communication

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

© FUN PROJECT ,INC. 1987

FUN FACTORY

ファンファクトリー第3弾
超大作コンバット・ホラー
いよいよ12月上旬発売!
(AVGベースの
クロスオーバージャンル・ゲーム)

2メガビットROM
S-RAM搭載

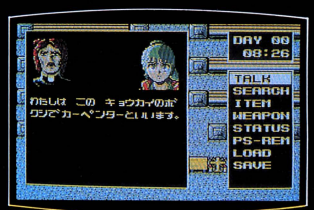
黄泉路開かれし時、異形の者ども溢れ来たらん……。

ある日突然、チャニーズ・ヒルは全ての連絡を絶ってしまった。この街は、東京にでも全く前のたたない異常事態にまき込まれてしまったのだ。この現象に科学者達はある推論を導き出した。"スーパーナチュラル・インベーション(超自然侵略)"つまり、科学知識を超えた超自然的、霊的な現象が襲ったというのだ。頼みの綱の超能力特殊部隊S-SWATの精強のメンバーも次々と消息を絶ち、残るはライラただ1人になってしまった。しかし彼女のその能力はまだ完全に覚醒していないのだ……。
ライラよ、君は人々を救い出せるのか! そして超自然侵略を阻むことはできるのか!

MSXはアスキーの商標です。

しりょうせんせん

死霊戦線 WAR OF THE DEAD



目的のために、可能な限り
メッセージを聞きだすのだ。

広大なチャニーズ・ヒルの街。
くまなく歩いて街を、人を救うのだ。

昼から夜への時間の流れもリアルだ。

何という大きさのクリーチャーだ!
気をつけろ、ライラ。

次から次と現われる。
もう何10匹も倒したのに……

MSX2 MEGA ROM 2メガビットROM S-RAM搭載 RAM64k以上 VRAM128k以上 ¥8,800 ●PC-8800シリーズ版 近日発売

企画・制作…株式会社ファンプロジェクト 販売…日本エイ・ブイ・シー株式会社 発売…ビクター音楽産業株式会社

通販

商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社 コンプティーク係
●死霊戦線の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1(日世パレス5F) ビクター音楽産業(株) PS部 TEL.03(423)7901

資料請求券
コンプティーク ⑫
死霊戦線

CROSS MEDIA SOFT

今大評判の麻雀ソフトはこれだ!

雀豪 1

推論型人工知能搭載

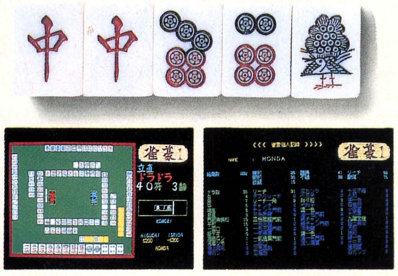
自己成長型サンプリング機能付き

やればやるほどどんどん成長して行くキャラクター
麻雀のRPGともいえる新機軸の麻雀ソフト

だれにでもそれぞれの打ち方の癖があります。その癖をデータとして登録、それぞれの打ち手の個性を再現することにより生きた人間との対局を疑似体験できます。これまでのコンピュータとの対局から一歩前進しました。当然打ち手のデータはやればやるほど増加します。より細かな個性溢れるプレイヤーに成長していくのです。

- 40人までの成績/データが記録可能
- 全成績プラス半荘ごとのベスト/ワースト10を表示
- 役満をやれば10回まで表示
- 初期登録データとして性格別3人、強い相手と弱い相手各1人の計5人分登録
- 実際の麻雀卓と同じリアルな4人囲みを採用
- 役判断、点数計算は瞬時表示……そのほか色々

嬉しい機能満載



絶賛発売中	●PC-9801F/VF/M/VM/VX/U/UV ●PC-98LT	全てディスク版 ¥8,800
近日発売	●PC-8801MH/MR ●PC-88VA	

笑いのうちに涙…

波乱万丈の大河アドベンチャーゲームますます好評!

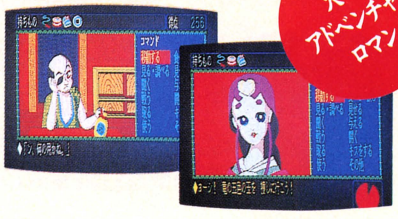
新玉取物語

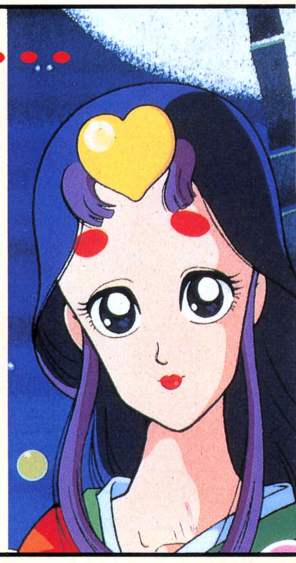
しん・たまとりものがたり

大河アドベンチャーロマン

あのベストセラーアドベンチャー「新竹取物語」から実に2年6ヶ月以上。お待たせしました、遂に新しい旅が始まります。

かぐや姫の求めに応じて勇気ある若者は5色の竜の玉を捜す長い冒険に向かった。途中に立ちふさがる謎、謎・・女ばかりの夢のような「ギャル沢山」妖怪の出没する「おばけ島」など4つの異なるワールドを回りながら男心と女心の機微を知る。ゲームの基本コンセプトは、愛と涙とそして笑い。1133種類の豊富なメッセージと287枚にのぼる極彩色のグラフィック、登場人物はなんと37名、それに6匹の動物までが競演する、なにもかもが超大作。アドベンチャーゲームの本当の面白さをお届けします。





発売中	●FM-7/NEW7(要漢字ロム、要FM音源) ●FM-77/AV(一部要FM音源)
10月末発売	●PC-8801mkⅡSR/MR/TR/FR/MH/FH
全てディスク6枚組	¥10,000
近日発売予定	PC-88VA

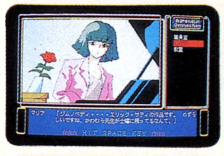
新任教師は名探偵!

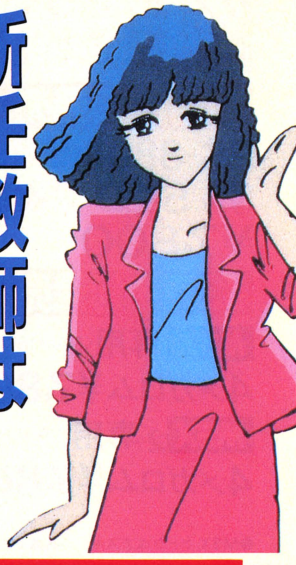
アニメーション処理も楽しい
青春学園推理アドベンチャー

平和な学園に舞い込んだ一枚の脅迫状。あわてふためいた校長と教頭は新任教師の君に犯人捜しを依頼した・・・学園内や市街地などを調べるうちに次々と明らかになっていく複雑な人間関係、甘い罠で迫る可愛い女生徒、実に色っぽい謎の美人教師など20人以上の登場人物がお相手します。中間色も鮮やかなアニメーション処理のグラフィックは「まんが日本昔ばなし」などを担当するフィルム・マジック・ランタン。コマンド選択によりゲームはスムーズに進行します。

登場人物の多くは可愛い女の子、任務を忘れてウットリなんてことのないように・・・明るく爽やかな学園アドベンチャーゲームをおもいっきり楽しんで下さい。

企画/開発
アモルファス





特典 人気アニメ声優 川村万梨阿の楽しいナレーション・カセットがついてるぞ!

発売中	●PC-9801F/VF(5"2DD 2枚組) ●PC-9801M/VM/VX(5"2HD) ●PC-9801UV(3.5"2DD 2枚組)	各¥7,800
12月16日発売予定	●PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR/FH/MH ●PC-88VA	全てディスク3枚組 ¥7,800

アドレナリン・コネクション

●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社

●発売 ビクター音楽産業株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-10(共同ビル青山2F)日本エイ・ブイ・シー株式会社 コンプティーク係

開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御質問、御問合せは下記まで直接御連絡下さい。〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業株PS部
TEL.03-423-7901

「雀豪①」資料請求券 コンプティーク 87-12

「新玉・アド」資料請求券 コンプティーク 87-12

ハイドライド完結編

Active Role Playing Game

3

THE SPACE MEMORIES

©1987 T&E SOFT

驚異のパラレルワールド。

地上、ダンジョン、空中都市、そして未知の空間へ。
今、ハイドライドは感動のクライマックスを迎える。

5th ANNIVERSARY SINCE 1986 T&E SOFT Inc.

創立5周年記念作品

11月21日発売

PC-8801mkIISR
(要2ドライブ) 5″2D・2枚組
¥7,800

12月中旬発売!!

MSX 専用〈RAM16K以上〉
4メガロム¥7,800

MSX2 専用〈VRAM128K〉
4メガロム¥7,800

●MSXマークはアスキーの商標です。

★地上、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、300画面を越える驚異のパラレルワールド。

★総ての面で、前作を大幅に上回るスーパーロールプレイング。時間の概念までが加わり画面は時刻によって変化。

★ソフトウェア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。MSX2版は512ドット高解像画面を採用。

★基本内容は3機種とも全く同じ。

★BGMは全部で14曲。PC-8801mkIISR版はステレオで聴けます!!

★途中ゲームデータのセーブは次のとおりです。

- PC-8801mkIISR版はデータディスクにセーブします。
- MSX専用、MSX2専用ロム版は松下Panasonic製S-RAMカートリッジに対応し、簡単にセーブができます。もちろん、カセットテープにもセーブは可能です。

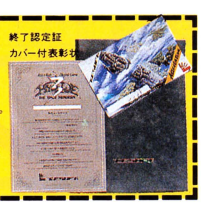
★各種メッセージ、そして500にもおよぶ会話文は漢字表示(漢字ロム不要、全機種)。完全英語表示にもワンタッチで切り換え可能。

★BGMはFM音源、PSGをフルに使いきった14曲。PC88ではNEC純正サウンドボードIIにも対応の高感度ステレオサウンド。

★MSX版、MSX2版は、松下電器パナアミューズメントカートリッジ(S-RAMカートリッジ)に対応、瞬時にデータのセーブロードが可能。もちろんカセットテープでもOK。

ハイドライド3 終了認定証をもれなく進呈!!

ハイドライド3を終了させた方にはもれなく、終了認定証を発行します。いくつもの難関をのり越え、すべての謎を解明した人だけが手に入れることのできるPASSです。ゲームを終了させた方全員に進呈します。じっくり落ち着いて取り組んで下さい。なお、ゲーム終了者の中から先着100名様(各機種毎)に副賞としてステキなT&E製特製カバー付表彰状を進呈します。



T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

カリ・ユガの光輝

SPACE SIMULATION WAR

DAIVA ディーヴァ

ディーヴァ・ストーリー7〈終章〉 © 1987 T&E SOFT

スペース・シミュレーション・ウォー

〝カリ・ユガの光輝〟は、ディーヴァストーリー第7弾です。他の6機種と全く異なった本格スペース・シミュレーションです。

星系数30、総惑星数151に及ぶ広大なヴィシュヌ銀河を設定。惑星はそれぞれ異なる地形を持ち、各種建造物を保有して、各星系における円軌道上を移動しています。

軍事的戦略に加えて、星系及び惑星の経営戦略が勝敗を左右します。また、艦隊戦は、16種類の心理係数を持った各艦長が人工知能による戦闘を行ってゆきます。艦長は50人分が登録されており、おのおの性格付けされています。したがって作戦能力も様々で、艦長の任命なども勝敗の分かれ目となってきます。

惑星戦は戦術シミュレーションです。3D表示される惑星を回転させ、軌道攻撃、地上攻撃を行います。

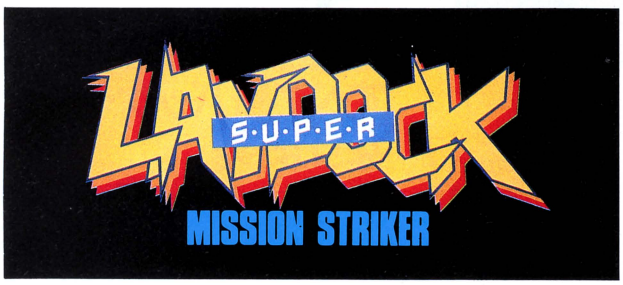
シナリオによりディーバのさまざまなシチュエーションを再現可能です。

ディーヴァの最終ストーリー〝カリ・ユガの光輝〟に御期待下さい。

5th ANNIVERSARY 創立5周年記念作品

PC-9801VM以上 5″2HD
PC-9801UV以上 3.5″2HD

各¥7,800 **12月中旬発売!**



X1 スーパーレイドック

© 1987 T&E SOFT

更にS·U·P·E·R

▲オープニングCG

シューティングも進化する——。

- ■640×200ドットの高解像度により、MSX2のレイドックに勝るとも劣らない美しいグラフィックスを実現!(X1turboのハイレゾリューションにも対応)
- ■8重和音のFM音源から奏でるBGMは全16曲で大迫力。
- ■ステージ数は14。
- ■オプションウェポンは増えて11種類。
- ■2人で共同出撃。2機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ縦・横に合体可能。(1人でもプレイ可能)
- ■オプションウェポンの使用は、2人プレイ時はもちろん、1人プレイ時でも可能。
- ■自機(ネオ・ストーミーガンナー)のスピードを最大3段階に調節OK。
- ■途中ゲームデータは、データディスクにセーブ。
- ■スーパーレイドック全14ステージをクリアした方にはもれなく、階級章を進呈します。また、栄誉ある宙軍大佐の称号を受けられた方の中から副賞として、先着100名様にT&E特製カバー付表彰状を進呈します。

5th ANNIVERSARY 創立5周年記念作品

5″2D·2枚組
¥6,800
12月中旬発売

▲新装備のオプションウェポンで攻撃だ!

●MSXマークはアスキーの商標です。

T&E SOFT MSX技術の集大成 MSX RAM 16K以上 **2メガロム¥6,800絶賛発売中**

T&E SOFTテレフォンサービス ☎名古屋〈052〉776-8500
T&Eマガジン No.15 発行中(ハイドライド3開発裏話掲載)!!

5th ANNIVERSARY
SINCE 1982 T&E SOFT Inc.

T&E SOFT 創立5周年特別企画

T&E SOFTでは、ユーザーの皆様の日頃からの御愛顧に感謝して、今年末から来春にかけて創立5周年特別企画を用意しています。

第1弾

創立5周年記念作品4タイトルにはすべて、〝T&E SOFT COLLECTION〟が付いています。T&E SOFTが1982年から5年間、開発、販売した作品がすべて分かるハンドブックです。

この〝COLLECTION〟は、T&E SOFT5年間の蓄積が凝縮され、しかも技術的にも、市場的にも、さまざまな面で著しい発展をなしとげたゲームソフト界の「本流」を物語るものとして貴重なものと言えるでしょう。いわば、ゲームソフト史を知る上での必須アイテムです。ぜひご覧になられることをお勧めします。

第2弾

年末発売となります、創立5周年記念作品3タイトル（ハイドライド3、カリ・ユガの光輝、X1スーパーレイドック）には、もれなく〝T&E SOFT創立5周年記念ゲームミュージックライブラリー〟が付いています。これは過去5年間のT&E製品の中でとくに人気のあったBGMばかりを集めたものです。

プロミュージシャン浅倉大介氏による素晴らしいシンセサイザーの演奏をお楽しみ下さい。

なお、このゲームミュージックライブラリーは、3タイトルのいずれも、当社年内出荷分に限り、付いています。1988年1月1日以降出荷分からは付属されませんので、ご了承下さい。

■ゲームミュージックライブラリー曲名

C 1987 T&E SOFT C 1987 TOSHIBA EMI LIMITED

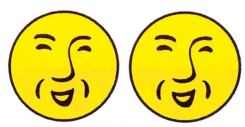
SIDE 1
1. LEGENDS OF STAR ARTHUR
2. HYDLIDE I～HYDLIDE II（MEDLEY）
3. DAIVA a. DAIVA 1（MAIN THEME）
   b. FLAME OF VLITRA
   c. ASURA'S BLOODFEUD
   d. MEMORY IN DURGA
   e. LIGHT OF KARI-YUGA

SIDE 2
1. SUPER LAYDOCK
   a. THEME MUSIC
   b. BLACK STORMY GUNNER
   c. THE FRONT BASE
   d. B・I・S・H・A・M・O・N・T・E・N
2. HYDLIDE III（THEME MUSIC）

第3弾

ハイドライドシリーズは、ARPGの中でも最もユーザーの皆様に受された作品と言えるでしょう。このシリーズは「ハイドライド3」をもちまして完結することになりました。長い間御声援ありがとうございました。

T&E SOFTでは、このARPGの最高峰ハイドライドシリーズをもっと多くの皆様にプレイしていただきたいため、MSX版に限り、スペシャルパッケージを用意致しました。価格は、ハイドライド3、ハイドライド2の2本組みでなんと 9,990円。限定5千本の発売です。まだ、ハイドライドシリーズをプレイしていない方には朗報です。もちろん特別企画第2弾でお知らせした〝T&E SOFT創立5周年記念ゲームミュージックライブラリー〟も付いています。なお、限定版のため品切れの際はご容赦下さい。



創立5周年記念作品はすべて新パッケージとなります。

パッケージも変わります。　T&E SOFTの創立5周年記念作品3タイトル（ハイドライド3、カリ・ユガの光輝（98版ディーヴァ）、X1スーパーレイドック）は、すべてT&E特製プラチナパッケージとなります。そして表紙には、創立5周年記念ゴールドマークが必ず表示されます。お買い求めの際には、創立5周年記念ゴールドマークとプラチナパッケージを必ずご確認下さい。

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集

①T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行 ②T&Eマガジンの無料送付（年4回） ③T&Eソフトカタログの無料送付（年2～3回） ④新製品情報などを満載、T&E PRESS（新聞）を隔月発刊 ⑤オリジナルグッズ（Tシャツ）等の割引販売 ⑥会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます ⑦その他会員だけの楽しい特典を企画しています ■応募要領 ●住所（TEL）●氏名（フリガナを必ず）●年齢（生年月日も記入のこと）●職業（学校名）●所有のパソコン機種名及びシステム（パソコンを持っていない方でも結構です）を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留にて下記までお送りください。 ●〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザーズクラブ」係 ※会員証作成の為、発行までに3週間必要です。

最強のCGツール。

あのピクセル2がグレイドアップ――！
ピクセル3となって新登場――！

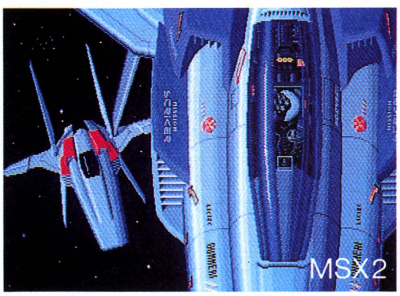
この1本でMSX2のオリジナルCGがあなたのものに……

★ＭＳＸ２の機能を十分に生かしたグラフィックエディター（３モード対応）、スプライトエディター、パターンエディターの３種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。
★グラフィックエディターは、ピクセル2と同様、スクリーンモード５（256×212ドット 16色）とスクリーンモード８（256×212ドット 256色）に対応しているうえ、さらにスクリーンモード７（512×212ドット16色）にも対応できるようになりました。
★もちろん、ピクセル２と完全データ互換となっています。
★ピクセル３は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたＴ＆Ｅの最強ＣＧエディターです。

PIXEL 3（ピクセル）
MSX２用CG製作ツールボックス

C 1987 T&E SOFT

MSX2 RAM64K/VRAM64K/128K
3.5"2DD ¥6,800
好評発売中――!!



★ バージョンアップのチャンス ★

Ｔ＆Ｅソフトでは、ピクセル２をお持ちで２ＤＤのディスク装置を御使用の方にピクセル３へのバージョンアップサービスを行います。（ただし、当社メンテナンスカードで登録されている方に限ります。）
ピクセル２のプログラムディスケット（3.5"１ＤＤ）とマニュアルに、バージョンアップ料（送料・手数料込み）2,000円 を 添えて、住所、氏名、ＴＥＬ、年齢を明記の上、「バージョンアップ希望」と書いて、「Ｔ＆Ｅ ソフトピクセル２バージョンアップ係」まで、お申し込み下さい。ピクセル３(3.5"2DD)と新マニュアルに交換致します。

●MSXマークはアスキーの商標です。

ATTACK '88 in ALTA

開催のお知らせ

T&E SOFT 年末新製品先行発表会

日時/11月15日(日)・午前11時－午後4時

会場/新宿・スタジオアルタ

Ｔ＆ＥＳＯＦＴがユーザーの皆様からの５年間の御愛顧に感謝して、総力をあげて取り組み、開発したハイドライド３、カリ・ユガの光輝、Ｘ１スーパーレイドック等が体験できます。その他、プロミュージシャンによる新作ゲームミュージック演奏をはじめ、盛り沢山の企画を用意しています。
ゲームフリークはもちろん、どなたでも御参加でき、入場は無料です。ぜひ、お誘い合せの上、御来場下さい。

新宿東口スタジオアルタに集合だ!!

入場無料

T&E SOFT 創立5周年記念フェア開催

Ｔ＆ＥＳＯＦＴでは、全国各地のパソコンショップで〝創立５周年記念フェア〟を開催します。御来場の方の中から抽選でT&E SOFTオリジナルグッズをプレゼントします。どんどん来て下さいネ。

関東地区	●	11/21(土)上新電機(J&P渋谷店)
		11/22(日)上新電機(J&P町田店)
		11/23(祝)西武百貨店(池袋店)
近畿地区	●	11/14(土)上新電機(J&Pテクノランド)
		11/15(日)上新電機(J&Pメディアランド)
		11/22(日)上新電機(J&P京都寺町店)
		11/23(祝)星電社(Seiden三ノ宮本店・特設会場)
中部地区	●	11/29(日)栄電社(岡崎店)
		12/5(土)栄電社(テクノ豊橋)
		12/6(日)栄電社(テクノ名古屋)
中国地区	●	11/28(土)ダイイチ(パソコンCITY)
九州地区	●	11/29(日)ベスト電器(福岡本店・７Ｆ)

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.15ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■'87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&ESOFT INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.15 請求券 コンプ12月号
'87総合カタログ 請求券 コンプ12月号

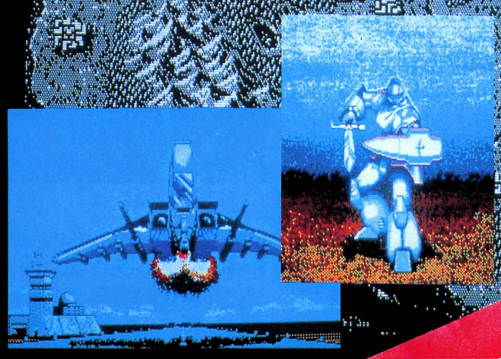
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます

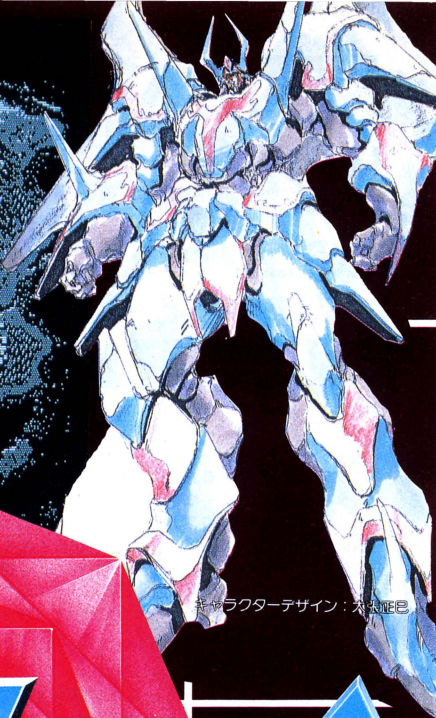
「すべては剣と魔法の時より始まった……」

ジーク・ヘルマン一世

check! エルスリードとはココが違う！

1. ガイア大陸そのものをフィールドとする広大なメガアップ
2. 指揮官を中心に作戦を遂行する指揮系統システム
3. 「ドラグナー」等を手がけた大張正巳氏書き下ろしデザインによる闘神兵
4. リアルな戦闘を体感できる迫力のアニメーション処理





キャラクターデザイン：大張正巳

光と闇いは時空を超え、今、最期の闘いの幕をあげる……。
NCSがキミに贈る、時代を超えたファンタジーSLGの超大作！

ガイラレーム

GAIRELAME

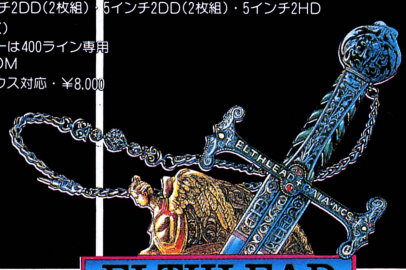
12月19日発売！
●PC-8801mkIISR以上（VA対応） 5 2D 2枚組 ¥7,800

12月26日発売！
●PC-9801シリーズ 5 2DD/5 2HD/3.5 2DD 各2枚組 ¥8,200
●X1シリーズ 5 2D 2枚組 ¥7,800

NEWS!
毎週土曜日の22:00～22:30ラジオ日本をNCSがジャックするゾ！
その名も「パソッコナイト」みんな聴いてネ!!

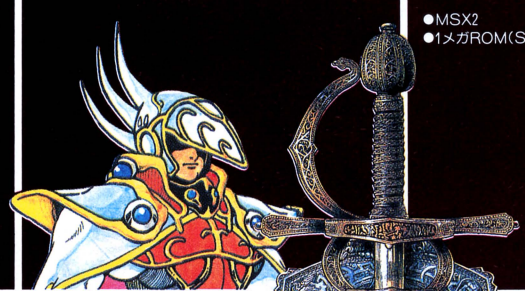
光と闇の聖戦史より甦った一大戦闘パノラマ98ユーザーに贈る、
まったく新しい「エルスリード」ヴァージョン！

●PC-9801シリーズ
●3.5インチ2DD（2枚組）・5インチ2DD（2枚組）・5インチ2HD（要256K）
●モニターは400ライン専用
●要漢ROM
●純正マウス対応・¥8,000



光の国に、闇降り立つ——古之より甦りし魔幻戦士の侵攻。
MSX界にファンタジーSLG旋風、遂に上陸！

●MSX2
●1メガROM（S-RAM搭載）¥6,800



ELTHLEAD
エルスリード戦史

MSX
エルスリード

●通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種を明記の上、現金書留でお申し込みください。
尚、NCS会員の方には、10%の割引特典があります。
必ず会員番号を明記してください。

●業務拡張の為、スタッフ募集！
グラフィックデザイナー
経験のある実力者求む！
チーフ職（もしくはチーフ補佐）ポストを用意しています。
連絡先：03-486-6311内線53（田中・鈴木まで）

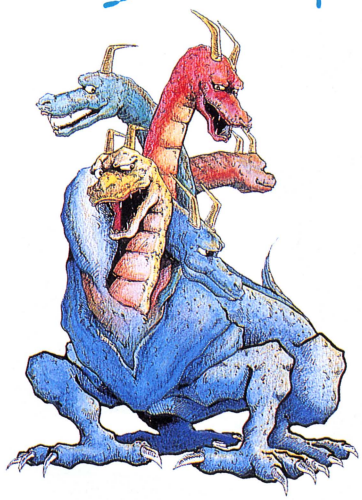
※純正トライブ以外のものは動作の保証はいたしません。

NCS
日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル
TEL.03-486-6588
（お問い合わせはゲームプロダクトグループまで）
AMUSEMENT PRODUCT TEAM

バショウ ハウス 出撃
BASHO HOUSE RISING!

TESTAMENT
テスタメント

PC-8801SRシリーズ用2枚組7,800円好評発売中!
開発予定X1シリーズ、MSX2

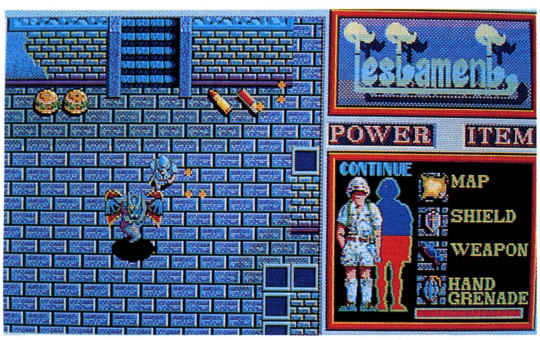


第3の聖書、それが『テスタメント』。この物語の主人公、フランス人探険家ライールは、このテスタメントに記されたディオドラン大陸の伝説が実在のものに思われてならなかった。

そこは、2億年もの昔、ペンタドラゴン(五つ首ドラゴン)を首長に、様々なモンスター達が生息、独自の宗教と文明をつくりあげ、栄華を極めていた、とされる。しかし、邪教を奉ずる彼らに、神はついに怒りの斧をふりあげた。ペンタドラゴンを始めとするモンスター達は、大陸ごと地底深くに閉じ込められたのだ。

だが、今。地底で目覚めたペンタドラゴンは、ふたたびディオドラン大陸を復活させた。神よりの啓示を受けたライールは、ディオドラン大陸に向かった……。

第1弾はブリバリスクロールの大シューティング大会なのだっ!



このゲーム、ひとことでいえば、超高速フルカラー8方向スクロールRPG風迷路探索型ブリバリ連射快感シューティングゲームなのである。ライフルやショットガン、バズーカとかで、並いるモンスター達をけちらしながら、迷路を制覇、出口にたどり着いたら次の面へ、というしくみ。1面がスクロールウィンドウを1画面として、135画面分の広さ。これが7面。それが終わると、ラストのペンタドラゴンとの一騎討ち、となるわけ。ほかにも隠しステージが3つあって、これも、お遊び気分で楽しめたりする。

モンスターはザコキャラが36種、デカキャラが18種、超デカキャラが1つ。こいつら死ぬときにしゃべったりする。これはけっこう楽しめるんじゃないかと思う。もちろん、数が多いだけじゃなくて、行動・攻撃パターンから、死にパターンまで、全部独自。プレイヤーの武器は4種。その他にハンド・グレネード。これは画面中の敵全滅!　特筆なのが、連射アイテムで、これを2つとると、いっきに1秒間12回の計24発連射という信じられないような気持ちよさが味わえる。なんつっても、56種の動作を同時に管理してるのだ。つまり、弾が30発飛んでても、その上にモンスター7匹と、トラップの19の動作を、いっぺんに管理できちゃうのだ。これだけのものをそろえて、まだ不満を感じる人には、ちょっとぜいたくすぎる! といいたい。BGMも豊富だぜっ!

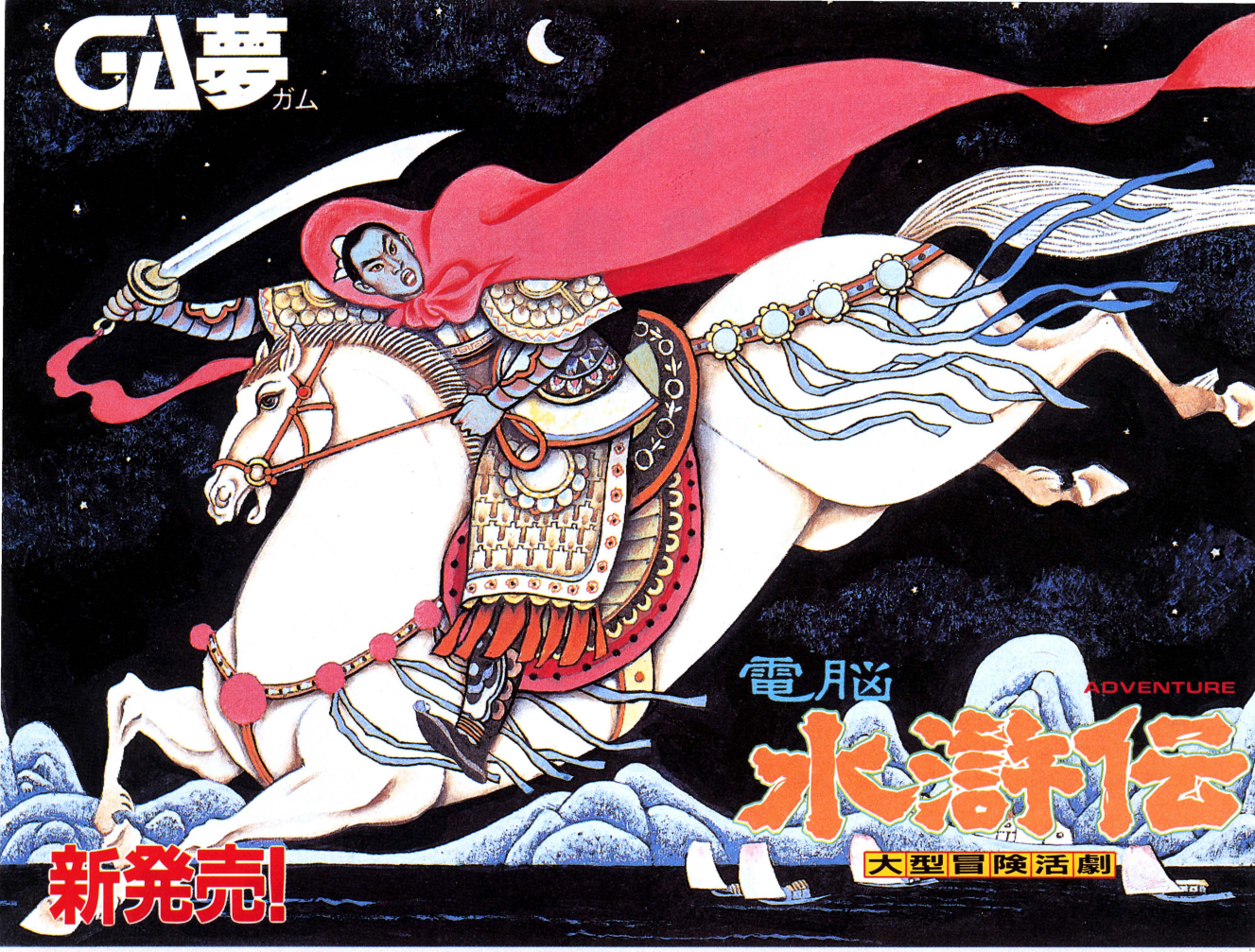
BASHO HOUSE 通信販売のお知らせ

『テスタメント』がショップにないときは、大急ぎで、現金書留で下記の住所に申し込んでいただきたい。送料は当然サービスなので、定価の7,800円入れてね。到着後、即発送するので、そうとう早く手もとに着くと思う。よろしく!

〒150 渋谷区渋谷2-12-11 松下ビル3F
ホリデープランニング㈱ ソフトウェア事業部
バショウ・ハウス『テスタメント係』

BASHO HOUSE 製作GLODIA　〒150 渋谷区渋谷2-12-11松下ビル3F　ホリデープランニング株式会社　ソフトウェア事業部 バショウ・ハウス　TEL03(486)0684

GA夢 ガム



新発売!

電脳 ADVENTURE

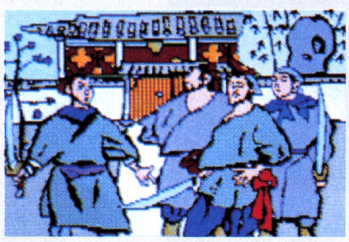
水滸伝

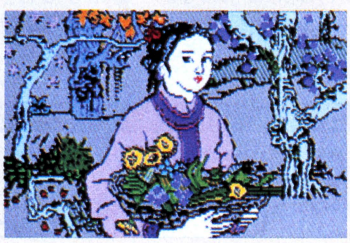
大型冒険活劇

中国が知らない水滸伝!!

口上：さて、これより本誌面にてお知らせ致しまするは、世界に冠たる中国古典冒険娯楽小説「水滸伝」のぱそこんげーむ版、超大型あどべんちゃー『電脳水滸伝』の発売予告でございます。一〇八人の豪傑どもが互いに出会い、梁山泊へと集って参ります物語はつとに世に知られたるところでありますが、この度の『電脳水滸伝』、何と大胆不敵にもまったくのおりじなるすとーりーと化し、その中で一〇八人の頭目達が縦横無尽の大活躍を繰り広げるという始末。四つに分かれたしなりおは途中、主役が次々と変りまして、皆様が繰りますその数、計七名に及ぶ次第となりました。さらに、本げーむ中の白眉は何と申しましても、中国人画家陳文光氏の手になるぐらふぃっくであります。"この場面、水滸伝にはありませんね"等々、こみゅにけーしょんぷれいくだうんと闘いつつ創り上げましたる美麗画面の数々を、どうか心ゆくまで御堪能頂きますよう。まずは口上にて。**能書**：㊀ぐらふぃっく総数二〇〇以上、㊁迅速な画面表示、㊂あいこん＋こまんどせれくと＋画面さーちの簡単入力㊃まるちえんでぃんぐ、㊄FM音源対応(PC-88、FM-77/AVのみ)等、内容豊富な良質げーむであります。この秋の話題独占、超大型あどべんちゃー『電脳水滸伝』は間もなく発売。今しばらくお待ち下さい謝々再見♥

イラスト/陳文光





対応機種

■PC-8801mkⅡ/SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA,5"2D(3枚組)
■PC-9801シリーズ(※PC-9801要漢ROM,256KB)5"2HD(1枚組)/5"2DD(2枚組)
■FM-77/AVシリーズ,3.5"2D(3枚組)
■X-1turboシリーズ,5"2D(3枚組)
■FMR-50,5"2HD(1枚組)　定価各7,800円

発売記念 合計700名に当る

電脳水滸伝 トリプルプレゼント

★オリジナルTシャツ 480名様
★NG画面フロッピー —— 200名様
★陳文光氏イラストパネル — 20名様

詳しくはゲームのマニュアルをみてね♡
(62年12月31日当日消印まで有効)

GA夢

プログラマー&グラフィックデザイナー募集中だ!

GA夢の人材募集は年中無休。来る者は拒まず去る者は追わず(あれっ?)の精神で、即戦力のあなたを求めていますプログラマーはZ80、8086、6502、68000でゲームの作れる方、デザイナーは元絵イラスト、ドットデザイン共にOKという両刀使いの方、待ってます ♡☎03-360-3621担当：勝又、栗山

通販

当社の製品は全国の有名ショップ・デパートにてお求めになれます。通販をご希望の方は、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号/東京2-190317●加入者名/㈱ホット・ビィ●金額/代金合計●通信欄(裏面)/氏名、年令、ご希望ソフト名、機種、メディア(DISK or ROM)、数量、代金合計(お急ぎの場合は現金書留をご利用下さい。)
宛先〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16第3松本ビル2F GA夢 ☎03(361)4063

資料請求券 コンプ 12F

抜忍伝説

ぬけにんでんせつ

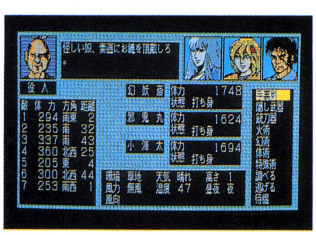
翼をもった男達

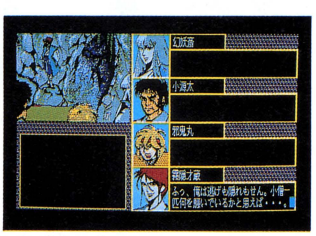
歴史を動かす 影 三匹!!

今、忍者を超えた凄い奴らがやってくる…

Brain Grey 第一回記念作品

●画面は開発中のものです。





●お求めは、お近くのパソコンショップで、通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で、直接当社にお申し込み下さい。送料は当社負担となります。

映画や小説では描ききれない，クロスオーバー・ストーリーをパソコンゲームでついに実現〃
まったく異なった3タイプのストーリーが，1つのゲーム上で同時進行する。しかも，その謎はお互いに交差し，君の五感を直撃。
映画を超える興奮と，奇想天外なストーリーの後に待ち受ける二重三重のどんでん返し。
圧倒的支持を得て，噂の抜忍伝説，いよいよ公開〃

●PC8801SRシリーズ 11月20日発売予定
PC8801mkⅡSR/FR/TR/MR/FH/MH/VA

●X1シリーズ 12月16日発売予定

●PC9801シリーズ 12月16日発売予定
5"2D 5枚組 5"2HD 2枚組
5"2DD 4枚組 3.5"2DD 4枚組 価格 各9,800円

●FM-7/77, MSX2 も開発中!

株式会社ブレイングレイ
〒107 東京都港区南青山6-7-17 中銀南青山ビル302 TEL. 03-499-6943

資料請求券 コンプティーク 12月号

速報

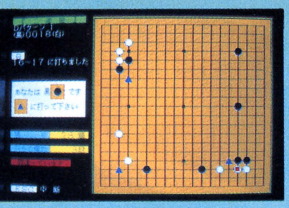
COSMO 聖セイント士 LEAZA

12月中旬発売！

5つの惑星間を舞台に繰り広げられるR・P・Gアドベンチャーゲーム。自らの身体に隠された秘密を知るために、LEAZAは波乱の航海に出発する。

PC-8801. X1シリーズ対応

「プロデュース」dB-SOFT X1ターボシリーズがタケルオリジナルで発売予定！



TAKERU ORIGINAL SOFT

二連星 PART 2
—タケル編①—

■システムサコム■PC-9801シリーズ(XAを除く)■近日発売

名人戦など9対局をベースにその軌跡を追う囲碁のトレーニングソフト。タケルオリジナルで新登場！二連星の中からいくつかをセレクトしてタケル編を作りました。

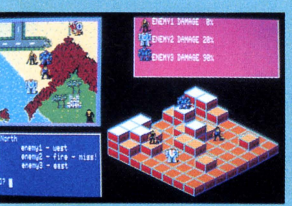
TAKERU価格　¥5,800

エルスリード戦史

■NCS■PC-9801シリーズ

「エルスリード」と「ガイアの紋章」の30のシナリオを合体させた、ニュータイプシミュレーショングーム。

市販価格　¥7,800　TAKERU価格　¥6,400



TAKERU ORIGINAL SOFT

ジェネシス

■スクウェア■PC-8801mkⅡSR/MR/FR/TR/FH/MH

戦闘シーンがより高度になったタケルオリジナル「ジェネシス」。さらにFM音源にも対応！

TAKERU価格　¥4,900

アルゴ

■呉ソフトウェア工房■PC-9801シリーズ、PC8801シリーズ、X-1シリーズ

地上、空中、水中、どの世界にも登場する巨大キャラとの攻防。バックもキャラもアクションR・P・Gとは思えないほど超リアル！

PC-98シリーズ　市販価格　¥7,800　TAKERU価格　¥6,200

PC-88、X-1シリーズ　市販価格　¥7,500　TAKERU価格　5,700

タケルクーポンシステムがさらにグレードアップして新登場

タケルのクーポンシステムが現在のクーポンシステムから点数制へと変更します。昭和63年2月から実施される予定です。詳しくはTAKERU事務局へお問いあわせ下さい。

キミの街のタケルはもう変わったかな！

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

新規対応機種
PC-98、パーソナルワープロ
FM77AV他

"タケル、16ビット系ハードへ対応"のビッグなニュースが報じられて、全国から「待ってました!!」の大反響が届いています。全国すべてのタケルが対応する11月13日はもう目の前！　16ビット系ハードの他、MSX2、パーソナルワープロ、FM77AVにも対応するというから、タケルパワーがいよいよ全開だぞ。

TAKERU SHOP LIST

札幌	そうご電器YES　5F	(011)214-2650
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チエーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店　6F	(022)261-1251
	電巧堂チエーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チエーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館　2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店　5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ　2F	(0258)37-1346
	丸専デパート　1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	ヤマダ電機高崎店	(0273)61-9966
	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店　2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店　7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルダ上尾	(0487)73-8711
船橋	ダイエーららぽーと店　2F	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店　6F	(0474)79-3111
千葉	ダイエー千葉店　5F	(0472)45-1861
	ラオックス千葉店(PERIE　3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS　4F	(03)255-4911
	九十九電機7号館　2F	(03)253-4199
	ミナミ電気館　4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館)　5F	(03)251-1464
	サトームセン本店　5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原　2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	コムロード　1F、4F	(03)352-6217
	ラオックス新宿店	(03)350-1241
日本橋	高島屋　5F	(03)211-4111
銀座	マイコンベース銀座　1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店　4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店　1F	(03)496-4141
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
武蔵野	ラオックス吉祥寺店　2F	(0422)21-3471
小金井	サンパード長崎屋　6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will　6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気　2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう　7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島　3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店　B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21　7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店　3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店　5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE　EYE	(0466)43-1771
平塚	株梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店　6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q　PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルパII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	浜松マイコンセンター	(0534)53-2762
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちぐさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館　4F	(052)264-1534
	丸善無線　第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線OA　津	(0592)26-0111
四日市	河合無線カデンワールド　四日市	(0593)54-3366
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	ニノミヤムセンエレランド	(06)632-2038
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
梅田	ニノミヤムセンパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新無線J&P高槻店	(0726)85-1212
	西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤムセンパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店Cーソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電気館ハレックス	(078)391-7911
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-6677
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう　7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0883)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレテ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電機長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

ブラザー工業株式会社（TAKERU事務局☎(052)263-5895）

本社　〒460名古屋市中区大須3-46-15　営業所　名古屋☎(052)251-2894

東京☎(03)274-6916　大阪☎(06)252-4234

武尊設置店募集中。

詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問いあわせ下さい。

※コンピューターソフトウェアは著作物です。

著作権者の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

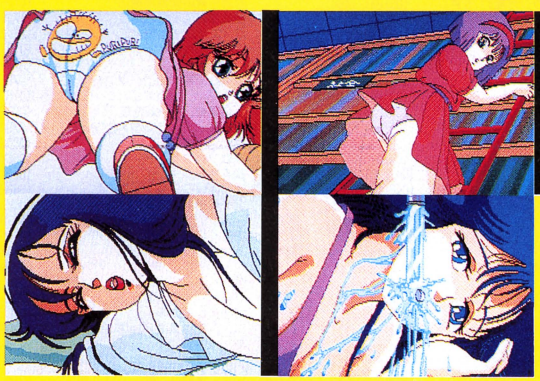
コンプティーク
12　月　号
資料請求券

●リップスティックシリーズ(#1〜#
#1 ロリータ編
#2 女子学生編
#3 OL編
#4 白衣の天使編
#5 スチュワーデス編

好評発売中!

超高速アニメーション搭載!!(PC88のみ)

LIPSTICK



●リップスティックシリーズ(#1〜#5)
#1 ロリータ編
#2 女子学生編
#3 OL編
#4 白衣の天使編
#5 スチュワーデス編

リップスティック

今までにこれほど可憐なグラフィックデータ集があったであろうか。
手抜きと妥協を完全に拒絶した美しい画面。1度見た者は2度、2度見た者はずっと見ていたくなる美少女達が総出演。
その上、超高速アニメーションを搭載。
あなたの美少女達への熱い想いを、このソフトでかなえてさしあげます。
リップスティックシリーズは全部で5タイトルあります。各タイトル共限定発売で、定価¥3000です。

通信販売のご案内及び、申し込み方法
●現金書留の場合——商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合——郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

リップスティックシリーズはこのKISSマークが目印です

PC-8801SR／FR／MR／FH／MH
5インチ2D版

PC-9801シリーズ
5インチ2DD、5インチ2HD版

各定価¥3,000

販売・企画・制作
フェアリーテール
Fairytale
東京都文京区千駄木3-50-15 三幸ビル2F
Phone. 03(200)9834

株式会社ジャスト
JAST
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10
TEL. 03-706-9766(代)

新人コミック作家オーディション 大募集

新しい風を吹かせるのはキミだ!

オーディション通過作家には、活躍の舞台を提供!! いつも新鮮な『コンプティーク』で、新しいコミック作りに挑戦しよう!!

●応募のきまり

◎資格　プロ・アマ／年齢／男女の制限はありません。

◎内容　中学生以上を対象とし、読者のイマジネーションと知的好奇心を刺激する、新しい感覚あふれる未発表未投稿のオリジナル作品であること。

◎枚数　①ストーリーまんがは25ページ以上60ページまで。
②16ページ以内のショートコミックは2編以上で応募のこと。
③4コマ等コマまんがは10本以上で応募のこと。
④ひとりでなん点応募してもかまいません。(掲載に際して分載することもあります。)

◎寸法　180ミリ×264ミリ(下図参照)

◎描方　B4サイズの画用紙かケント紙に黒インクか墨汁で描いてください(ネームは鉛筆書き)。

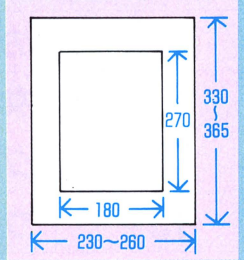
◎注意　画稿の第1ページ裏に次の事項を書くこと。
①住所／氏名／年齢／ペンネーム／職業／電話番号（連絡先）／略歴
②商業誌に発表したことのある人は、その誌名・月号・作品名・発表点数

いいものはいい！ 入賞無制限！

◎入賞・掲載作品には賞金50万円

◎最終選考に残った作品にはポイント（絵柄＋ストーリー＋キャラクター＋構図＋センスの5項目各5満点）×2000円の努力賞＋記念品

◎以後、入賞作家には活躍の誌面を積極的に提供していきます。
（原作部門の賞金／応募要項は、まんが部門に準じます。）

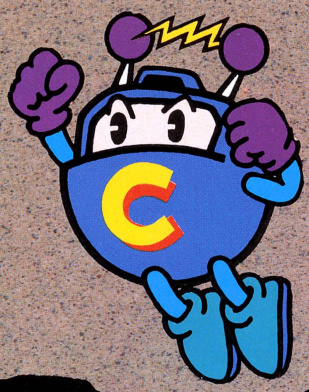


応募方法

①郵送の場合　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F コンプティーク編集部
新人オーディション係
（包みの上に「応募原稿在中」と朱書のこと）

②持参の場合　03-221-9851「コンプティーク」編集部企画室に電話連絡の上、来社ください。

締切 昭和62年11月30日必着



READERS' SOFT

『グラ2』初登場 アクションゲームに今、大注目!!

なんと今月はもうクリスマス号なんですねェ。ケーコがこのコーナーを担当するようになってからはや半年、なんか、あっという間に月日がたってしまった気がするなァ。(おもわず感慨しちゃったりして)

ま、そんなことはどうでもいいか。なにはともあれクリスマスなのさ。キミたちの期待しているとおり、コンプティークからもどっさりクリスマスプレゼントがあるから、みんなはりきって応募してちょうだいね。

というところで、今月のトップ20なのだ。上位陣は、まァ先月とだいたいおんなじ顔ぶれかな。でも、『ウルティマⅣ』がついに2位まで上がってきたから、来月あたりどうなるかわかんないぞォ。

さらに、今月はついに「グラディウス2」がこのページに登場してまいりました。今回は10位だったけど、これからさらに上昇していくことはまずまちがいなし。9月末に出た「スペースハリアー」とともに、アクションゲームの勢いをぐおーっと盛り上げてくれそうです。(じつはケーコもただいま特訓中なのさ♡)

みんなも今どんなゲームに熱中してるか、教えてちょうだいねー。

急上昇 上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名
1	1	イース	日本ファルコム
2	4	ウルティマⅣ	ポニー
3	2	三国志	光　栄
4	3	ウィザードリィ	アスキー
5	5	ザナドゥ	日本ファルコム
6	11	大戦略	システムソフト
7	14	サイキックウォー	工画堂スタジオ
8	12	大戦略Ⅱ	システムソフト
9	8	信長の野望・全国版	光　栄
10	—	グラディウス2	コナミ
11	15	ドラゴンクエストⅡ	エニックス
12	13	ガンダーラ	エニックス
13	10	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ
13	6	ザナドウ シナリオⅡ	日本ファルコム
15	9	ジーザス	エニックス
16	7	ディーヴァ	T&Eソフト
17	—	めぞん一刻	マイクロキャビン
18	16	女神転生	日本テレネット
19	19	グラディウス	コナミ
19	—	ウィザードリィ シナリオ3	アスキー

読者が選ぶ TOP 20

みんな、この冬のソフトはもう決めたかな？ いろいろあって迷っちゃうね

種類	総得票数	得票数
	1170	212
	492	158
	1200	95
	1144	92
	1008	83
	571	74
	209	58
	332	55
	558	53
	41	41
	937	37
	218	35
	262	31
	1111	31
	314	28
	912	27
	296	21
	83	18
	187	12
	12	12

READERS' GAME TALK

●はずかしながら、つい先日『覇邪の封印』が終わりました。テラリンとの闘い、次々と仲間が傷つきながらも倒すことができました。音がないのが残念だったけど、とてもうれしかったです。　愛知県／勝本幸康

●『ラプラスの魔』をやっていたとき、ラプラス城の２階で死んだキャラクターが出てきた。おっ、ヒントを教えにきたのか、えらいえらい。そう思いこんでコマンドの「話す」を選ぶと、いきなり攻撃してきた。そりゃないだろうと思い、逃げようとしたが失敗の連続で、レベル６のパーティは全滅。ぐわーん、あんまりだっ!!　埼玉県／倉方大輔

●『ウィザードリィ』の立ち並んだ墓がみたくて、友人のパーティを全滅させたのは何をかくそうこのワタシです。悪気はなかったんだよーい。　新潟県／中川雄介

●『ウルティマⅣ』をプレイ中のこと、馬を買いロード＝ブリティッシュの城へ行った。城の外で馬を降りればよかったのに、中で降りたら馬が消えていた……。　静岡県／武井章哲

●『ウルティマⅣ』をやっていて、魔法の材料店の女の人が目が見えないので、お金を少ししか払わなかったら、誠実さが下がっていた。キーボードをさわっていた指がふるえた。　大阪府／平岡建志

●『信長の野望・全国版』で、大友を使って河野の領地を奪ったのはいいのだが、土地の価値を見たら０だった。　北海道／中田岳史

●『ガイアの紋章』をやっていて、竜巻の呪文をやったら味方のホワイトドラゴンが３匹も飛んでいってしまった——!!　東京都／椿沢雄一

●『大戦略・マップコレクション』を買いそびれたボクは、某誌に載っていたその中身を『マップエディタ』で再現していた。そのうちオリジナルを作ってみると、これがなかなかおもしろい。で、ゲームはせずに、連日マップばかり作っているのです。　大阪府／北原　誠

●『サイキックウォー』で、どんな力ラフルなサイキックを使うかを見るために、仲間まで攻撃するのはボクだけでしょうか。　岡山県／竹原　功

コンプティークでは、以下のような機種を対象にし、また表記を略して使用しています

PC9801シリーズ（PC9801 E F M/U VM XA）
PC8801シリーズ（PC8801 mkII SR FR MR FH MH VA）
PC8801SRシリーズ（PC8801mkII SR FR MR FH MH VA）
PC8001シリーズ（PC8001 mkIISR）
PC6601シリーズ（PC6601 SR）
PC6001シリーズ（PC6001 mkII SR）
FM7シリーズ（FM7 NEW7 77 AV20 40）
FM77シリーズ（FM77 AV20 40）
X1シリーズ（X1 C D turbo II III）
MZ2500
MSX
MSX2

応募方法

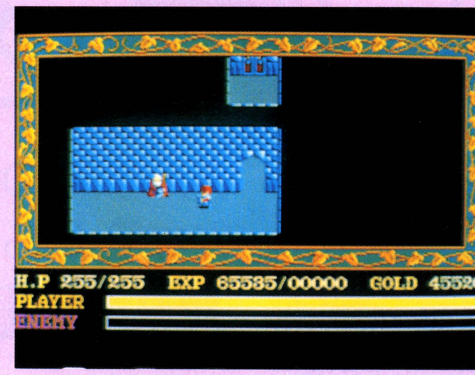
編集後記のところにあるアンケートハガキに、キミの好きなソフトを１本だけ書いて送ってください。このコーナーへのご意見やGAME TALKもいっしょに書いておいてくれると、とってもうれしいな♡

有効得票数：1420人

今月のトップ5 PICK UP5

TOP1 イース

ついにＦＭシリーズ発売！　おまちかねのＦＭユーザー諸君、たっぷり楽しんでくださいね。ケーコもファルコムに行ったときＦＭ版のエンディングを見せてもらったけど、グラフィックが段違いにきれいになってて、ほんとに感動してしまいました（正直いうとねたましかったりして）。このあと発売されるというＭＳＸ２版の出来も楽しみです。ところで、角川書店から出る『イース』の小説についてですが、発売は来年の春予定。ゲームとはまた異なる『イース』の世界に期待してててね!!



移植版『イース』も出たということで、少しユーザーの皆様にアドバイス。『イース』では人々との会話が重要なカギです。会話をメモして謎を解いていきましょう。（日本ファルコム・五十嵐氏）

TOP2 ウルティマⅣ

ついにここまでやってきました、『ウルティマⅣ』は今月いよいよ第２位です。『ウルティマ』って、アメリカでももっとも人気のあるＲＰＧのシリーズだけど、とくにこの『Ⅳ』では舞台設定の凝りかたが並じゃない。ゲーム中に出てくる人間と会話してると、彼らがほんとにこのブリタニアという世界の中で生きてるような気がしてきちゃうのだ。『Ⅴ』の完成もまもなくとかで、楽しみ♡

発売早々上位に進出できて、感激で胸がいっぱい。今後『ウルティマ』をシリーズ化していきたいので、一層のご声援をお願いいたします。ＭＳＸ２版は12月予定です。　（ポニー・賀川氏）

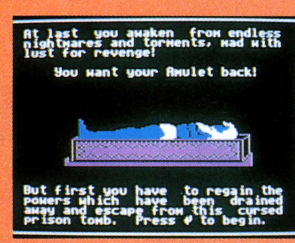
TOP3 三国志

『三国志』については、もう何もいうことがないんだよなぁ。ＳＬＧは息が長いというけれども、発売以来これだけコンスタントに売れ続けるというのは、なかなかできることではありません。やっぱ、すごい！の一言です。光栄さんは今度『蒼き狼と白き牝鹿』のバージョンアップ版を出すそうですが、こういうひとつひとつの作品への深い思い入れが、ＳＬＧの質を高めていくのね。

ＳＬＧが人気を集めたこの一年、『三国志』の応援には感謝の一言です。新作『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』は11月中旬発売決定！　来年も光栄をよろしくね!!　（光栄・三浦氏）

TOP4 ウィザードリィ

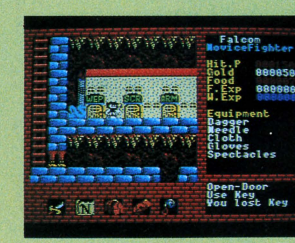
10月10日に行われたウィザードリィ・フェアに行ってきちゃったよー。キャラクターコンテストやウィザードリィクイズなどのイベントに熱狂しているみんなを見ていると、ほんとに『ウィザードリィ』が好きな仲間が集まったんだなって感動してしまいました。作者のロバート＝ウッドヘッド氏に帽子をもらって感激のあまり泣いちゃったきみ、みんなうらやましがってたぞ！



ウィザードリィ・フェアは大盛況で、会場は超満員。ご来場の皆さん、コンテスト応募の皆さんありがとうございました。根強い人気を再認識いたしました。　（アスキー・大武氏）

TOP5 ザナドゥ

今月も５位は『ザナドゥ』か、しぶといなぁ（ちがうって！）。ＭＳＸ版も順調に仕上がってるそうで、この号が出る頃にはもう発売されているはずです。出来のほうは、ケーコがばっちり保証しちゃう。装備の表示画面の改良やスクロールスピードのアップ等、ほかのマシンと比べたって見劣りしないどころか、はっきりいってその上をいっちゃうのだ。再び得票数をのばしそうな気が……。



またも５位の『ザナドゥ』だけど、これを解き終わったって人はどのくらいいるんでしょう!?　終わった人、今度はぜひ『シナリオ２』にも挑戦してみてください。（日本ファルコム・五十嵐氏）

Keiko's SPOT LIGHT3

今月のKEIKOの注目ソフト

スペースハリアー

古くは『インベーダー』、新しくは『リターン・オブ・イシター』。パソコンの魅力のひとつに、ゲームセンターのゲームが自分の家でできるっていうのがあるよね。でも機械の性能上、限界っていうのがやっぱりあって、ゲームセンターそのまんまというわけにはいかない。ちょっとがっかりってこともしばしばあるのだ。

でも、このソフトに関する限りそんな心配はご無用だぞ。アーケード版とほとんど同じグラフィックとスピード、ステレオサウンド（♡）。ここまでカンペキに再現してくれれば、文句の出ようはずもない。

編集部でも、ここしばらくハマリっぱなしの人間が何人いるかわかりません。さぁ、今日も特訓にハゲむゾ！

ヤシャ

お待たせしました！　の『ヤシャ』。ついに登場（してるんでしょうねぇ、ウルフチームの秋篠さ～ん）。

７月頃からの広告や、コンプの「このソフトを狙え！」での紹介、店頭でのデモなんかで期待していた人も多いはず。夏前の発売が延期の連続で、季節はもうすっかり秋……。

でも待ってたかいあり♡　ビジュアルシーンのグラフィックや音楽は最高。指先のテクが思いっきり必要なビシバシのアクションシーン、頭を使わなくちゃいけないストラテジーシーンと、ゲームの内容も盛りだくさん。

ウルフチームは、年末にあの名作、『ファイナルゾーン』の続編を予定しているし、とうぶんの間は目がはなせないね。

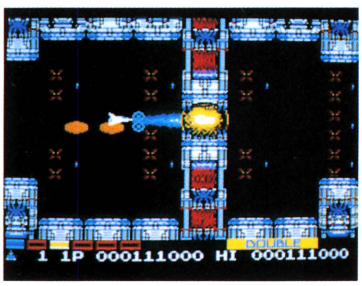
グラディウス2

先月のSHOPの売り上げトップ20でいきなり初登場４位から、今月はTOP20でも10位初登場の快進撃をしている『グラディウス２』。

あまりの難しさに悲鳴をあげてるヒトもたくさんいるみたいだけど、とてもMSXとは思えないようなグラフィックとサウンドで、まだまだ売れ続けそーです♡

ところでこのゲーム。前作みたいにステージ７までクリアしても終わらないのです。な～んと、そこからまたステージ１まで引き返さなくっちゃいけないのね。それでやっとラストステージに行けるんだって。

行ってかえって２倍楽しめるこのゲーム。MSXユーザーにぜーったいおすすめの１本でーす♡



COMING SOON 新製品天気予報 U・R・I・D・A・S

- 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
  光　栄／11月10日発売予定
- 獣神ローガス
  ランダムハウス／11月上旬発売予定
- カリ・ユガの光輝 ディーヴァ
  T&Eソフト／12月発売予定
- ハイドライド3
  T&Eソフト／11月25日発売予定
- セイレーン
  マイクロキャビン／12月10日発売予定
- 維新の嵐
  光　栄／来春発売予定
- ぎゅわんぶらあ自己中心派2
  ゲームアーツ／11月発売予定
- ソーサリアン
  日本ファルコム／12月発売予定
- ガルフォース～虹の彼方に～
  スキャップトラスト／来春発売予定

※『コナミフェア』のお知らせ／大阪11月15日・近鉄劇場、東京11月22、23日・場所未定。ライブ演奏、クイズなど内容はモリだくさん。くわしくはテレホンサービスで！

Soft Sales Top 20

売り上げトップ20

全国の有名ソフトショップにご協力いただいて、ソフトの売り上げトップ20を紹介しちゃうコーナーだぞぉっ!!

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	—	リターン・オブ・イシター	SPS	PC88SR	6800円(5D)
2	4	グラディウス2	コナミ	MSX	5800円(R)
3	1	ウルティマⅣ	ポニー	PC88、PC98、FM7／77／AV、X1	9800円(5D) 11800円(3.5D)
4	3	信長の野望・全国版	光　栄	PC88mkⅡ、PC98、FM7/77/AV、X1、MZ2500、MSX	9800円 (5D、3.5D、R)
5	2	イース	日本ファルコム	PC88SR、PC98、X1	7800円(5D)
6	5	大戦略	システムソフト	PC88、PC98、FM7／77／AV、X1	6800～7800円 (5D、3.5D)
7	10	マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト	PC88、PC98、FM77／AV、X1	7800円 (5D、3.5D)
8	—	ルクソール	日本テレネット	PC88SR、FM77AV、X1	7800円 (5D、3.5D)
9	6	大戦略Ⅱ	システムソフト	PC98	9800円 (5D、3.5D)
10	12	メタルギア	コナミ	MSX2	5800円(R)
11	13	三国志	光　栄	PC80SR、PC88、PC98 FM7/77/AV、X1、MSX	12800～14800円 (5D、3.5D、R)
12	—	スペースハリアー	電波マイコンソフト	X68000	6800円(5D)
13	8	スーパーレイドック	T&Eソフト	MSX	6800円(R)
14	7	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	PC88、X1	6800円(5D)
15	16	天文シュミレーション2	アスキー	PC98	5800円 (5D、3.5D)
16	—	ドラゴンバスター	エニックス	PC88SR	7800円(5D)
17	—	バブルボブル	タイトー	MSX2	5800円(R)
18	15	上　海	システムソフト	PC88、PC98、X1	6500円 (5D、3.5D)
19	20	女神転生	日本テレネット	PC88mkⅡ、FM77AV、X1、MSX	7800円(5D、3.5D) 6800円(R)
20	—	アシュギーネ	パナソフト	MSX2	5800円(R)

THE BEST Shop

今月の注目店はここだ！

テクノ名古屋

▲土曜の午後はオジさんと学生服がいっぱいなのだ……

ヤッター、今月のベストショップはついに東京を脱出したぞぉ!!　ワタシがこのページを担当するようになってから、初めての出張取材なんだもんね。おもわずリキ入っちゃう♡

というわけで、今月は名古屋にありますコンピュータ専門店「テクノ」さんを紹介しちゃうのだ。中部地方じゃNo.1だね、と豪語なさる店長さんのお話では、とにかく１Ｆから４Ｆまでコンピューターに関するものが、ぎっしり詰まっているそうです（ほかにもワープロとかファクシミリとか……）。

ゲームソフトを中心とするホビーのコーナーは１Ｆなんだけど、ほかにも４Ｆのイベント会場ではよくゲーム大会なんかをやってます。かの山下章氏も「テクノ」さんのイベントに来たことがあるそうだし、この11月３日には「抜忍伝説」の記者発表が行われてるはずなのさ（この原稿を書いている時点ではまだ予定よ）。この次は、11月29日に「サラマンダ」のゲーム大会があるということなので、腕に自信のある人はこぞって名古屋に集まろう！

さて、もちろんカンジンのソフトのコーナーも充実してますよ。インフォメーションのコーナーには、Ｔ＆ＥソフトのＦ「ハイドライド３」（！）が画面写真付きで紹介してあったりして、さっすが地元は情報が早い！　そのほか88ＶＡでプレイできないソフトのチェックリストがあるとこなんか、専門店らしい気配りですね。「テクノ名古屋」さんの営業時間は10：00a.m.～７：00p.m.、水曜が定休日名古屋近辺の人は要チェックだぞ。

今月のトップ10

1	リターン・オブ・イシター
2	信長の野望・全国版
3	マンハッタン・レクイエム
4	ぎゅわんぶらあ自己中心派
5	大戦略Ⅱエディタセット
6	イース
7	ザ・ラスベガス
8	九玉伝
9	ラプラスの魔
10	雀豪

FAMICOM TOP 10

「鬼ケ島」強し!!　久々に手ごたえのあるRPGだ

博物館（銀座店）

1	新・鬼ヶ島（前編）
2	燃えろ!!　プロ野球
3	星闘士星矢　黄金伝説
4	沙羅曼蛇
5	ゾイド　中央大陸の戦い
6	新・鬼ヶ島（後編）
7	ファミリースタジアム
8	井出洋介の実戦麻雀
9	スーパーマリオブラザース
10	女神転生

キデイランド（原宿店）

1	新・鬼ヶ島（前編）
2	燃えろ!!　プロ野球
3	ゾイド　中央大陸の戦い
4	女神転生
5	星闘士星矢　黄金伝説
6	沙羅曼蛇
7	つっぱり大相撲
8	ジェラザード
9	ボンバーキング
10	ドラキュラII

芳賀さんの注目ソフト

「テクノ名古屋」のゲームソフトコーナーの主（ぬし）、芳賀さんなのだ。彼がいま注目しているのはアクションゲームということで、この秋発売の「ヤシャ」「神羅万象」。発売が遅れてるんで心配だけど、この本が出る頃にはもうお店に並んでいるかな？「グラ２」に負けないくらい話題になると思うよ。

▲「ヤシャ」早く出てこいよぉ～!!

●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎ 03-253-2111	●J&P渋谷店	☎ 03-496-4141	●ユニード・ショッパーズ ダイエー福岡	☎092-721-5411
●西武池袋 コンピューターフォーラム	☎ 03-981-0111	●J&P町田店	☎0427-23-1313	●カホ福岡店 マイコンセンター	☎092-714-5155
●LAOX コンピューターメディア	☎ 03-253-1341	●LAOX新宿店	☎ 03-350-1241	●電巧堂チェーン 山形七日町本店	☎0236-23-1055
●富士音響	☎ 03-255-7846	●カトー無線	☎052-264-1534	●Pic	☎0252-43-5135
●COM	☎ 03-251-1523	●パソコンショップシグマ	☎052-251-8334	●ロケット千葉店	☎0472-47-0050
●SHINKO	☎ 03-255-0450	●コンピューター 専門店テクノ名古屋	☎052-581-1241		
●J&P八王子そごう店	☎0426-26-4141	●ベスト電機 マイコンコーナー	☎092-781-7131		

エヘヘ
ケツを
なめるな
おお
コーフンするコウモリ
じゃまでい
K
PON!
メリ・
クリスマス
ヨッチャン
THE WORLD FAMOUS SUKEBE
もいちど
切りましょ
衛無阿彌陀佛
みにくい争いを
見ると傷が…
Go!
もう待
このマークのついた
ゲームソフトは
読者プレゼントが
あるよ!
214ページを見てネ
X'MAS
PRESENTS
ソーサリアン 44
ジハード 52
ハイドライド3 54
クリムゾン 48
超新作R

イラスト／中野豪

PG特集

魔神宮 58
ラーグ 22
天地を喰らう 70
テイル・オブ・ノーグ 66

パワー全開！　年末はRPGの嵐だ!!

さ～あ、今年の年末はRPG一色だぞ！どのソフトハウスも、半年ぐらい蓄えていたパワーをドーンとはきだしたカンジで、ホントに大作と呼ばれるものがメジロオシ！

なかでも注目されるのが、東西の2大ヒットシリーズの新作、『ソーサリアン』と『ハイドライド3』だ。木屋・内藤の両天才プログラマーが総力をあげて最終追いこみに入っているから、コレは期待してまちがいないだろう。そーいえば、去年の年末は、同じ2人の『ザナドゥ・シナリオII』と『ハイドライドII』が、しのぎをけずってトップ争いを繰りひろげてたんだっけ。この2人のライバル関係は、これからもしばらくつづきそうだね。

でも、こうもスゴイRPGが続々と発売されると、うれしい反面、困るんだよなあ。だって、これじゃ、いくら時間があっても足りそうにないもの。まったく、ライター泣かせとでも言えばいいのか――。

今回紹介するRPGで気にかかるのが、ほとんどの作品がなんらかのソフトをパクっているってことだ。だけど、パクリってのは、必ずしも悪いことじゃない。既存のソフトのいいところをベースにして、さらにおもしろいソフトを作る――これはソフト業界を成長させるのに、絶対必要なことだと思う。パクっていようがいまいが、ゲームは、おもしろければそれでいい！　そうでしょ、みなさん？

よ～し、年末は、血を吐くまでRPGを解きまくるぞっ！（山下章/本誌ゲーム評論家）

KEIKO組スペシャル

ドラスレV SORCERIAN

ソーサリアン

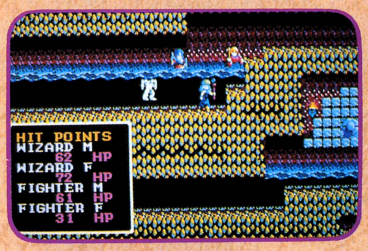
おまたせー。やっぱりケーコ組は不滅なのです。さて、今月のテーマは“『ソーサリアン』の、これだけは知っておきたい”だよー。みんな、うれしいでしょ♡

シナリオのつくりはこうなのよ♡

先月はデイヴがいろいろカッテなこといってたけど、やっぱりケーコがやらなくっちゃね。

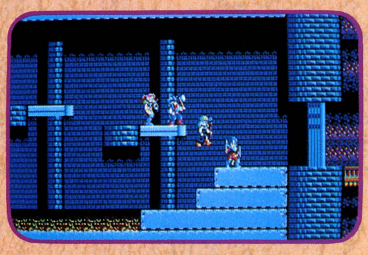
ケーコが日本ファルコムを襲撃して手に入れた最新情報によると、シナリオは、キャラの成長に応じて5つのレベルに分かれてます。それで、それぞれのレベルに3つずつのシナリオがあるわけなの。つまり全部でシナリオの数は15もあるのです。

そして、それぞれのシナリオの中でやるべきテーマは2つ。ひとつは、シナリオごとに違うんだけど、アイテムを探したりとか、人を救いにいったりとか、よーするに冒険の使命を果たすこと。もうひとつは、やっぱりアレ。



▲酸の海。はやく行かないと溶けちゃうゾー

▲いき詰まると、ヒントをくれちゃう♡



▲下にみえるのは溶岩の海。アチチッ

デカキャラを倒すことなのです。ケーコ、こっちのほうが好きだなー。あたま使わなくてすむもん♡

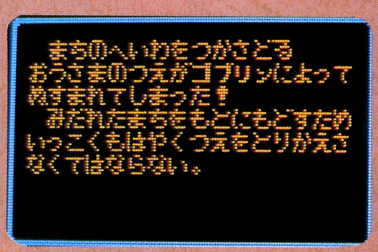
でも、デカキャラを倒せるようになるには、うんと強くならなきゃいけないのね。で、『ソーサリアン』では、モンスターをちまちま倒していくよりも使命をちゃんと果たすことが、レベルUPの決め手になっているのです。

だから順番としては、いくつかのレ

シナリオ紹介よ♡

シナリオ1

きえたおうさまのつえ

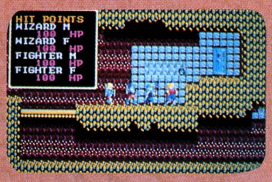


ゴブリンに盗まれた王さまのつえをとり返しにいくおはなしよ。先月、ケーコをさしおいてデイヴが紹介しちゃったやつね。

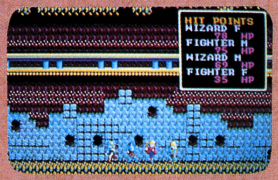
このシナリオは、いっちゃん最初のレベルのシナリオだから、あんまり難しくはないみたい。でも、いろんなところにトラップがあるから、プレイするときは気をつけてね。

ドアをくぐったらハリの山に落っこっちゃったり、酸の海があったり（これもデイヴが書いてたっけ、ちえっ）。このほかにも正体不明のほらあなながあったりして、ちょっとのぞいてみると……、おっとと、これはプレイしてからのおたのしみにしとこーね。

そうそう、このシナリオのデカキャラ。先月号に紹介したのとは違うのになるんだって。わーい、たのしみ♡



◀パーティの右上にある青い宝石。あれをうまく使うのが、ポイントなのよね



◀カベのいたるところにある小さなほらあな。ふっふっふ、これがなんだか教えないもん

◀ヒントおじさんのほかにも、いろいろなところでヒントが手に入るかもね♡

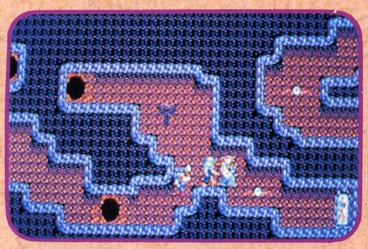
イラスト／盛本康成

▲デカキャラを倒すという使命もあります

ベルの使命を果たしてから、おもむろにデカキャラを倒しにいくというカンジ。５つのレベルの使命と５つのレベルのデカキャラ、これらを１つずつクリアすれば、ついにキングドラゴンとご対面できるのだ（やったーい♡）。

いちおう現在までのところ、15のシナリオにはいつでも行ける、という設定になってるらしいので、使命を果たしたのとは違うシナリオのデカキャラを倒すこともできるし、全部のデカキャラをひととおり見ちゃおう、なんてこともできるようです。

ただーし、いくらたくさんのシナリオをこなし、またデカキャラを倒したからといって、レベルUPには、制限があるからね。それに冒険に出るたびに年を取るということもお忘れなく。

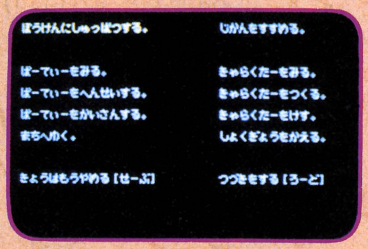


▲足場がわるそーな面。エッチラ、オッチラ

キャラクターはこんなかんじ♡

こんどはキャラクターのおはなしね。キャラクターを性格づける条件は３つ。４種類ある種族と男女の性別、それに若者、中年、老人と３段階に分かれた年齢ね（ゲーム中に年を取るの）。

これによって職業が決まってくんだけど、これがものすっごーい！　60種類もあるんだぞ、60種類も。もちろん



▲これは最初のメニュー。わりとふつーでしょ

キャラの特徴や能力によって制限はあるんだけど、それでもやっぱりすごい。

たとえばのはなしだけれど、若いエルフの女性ならケーコになれてしまったりするのだ、エッヘン。じゃなくってえ、看護婦さんになれたりするの。

しっかし、看護婦さんっていうのはＲＰＧ初登場の職業だろーなー。ほかにも通訳やきこり、墓守りなんてゆー職業もあるんだぞ。キョーイ的にリアルな感じがしない？

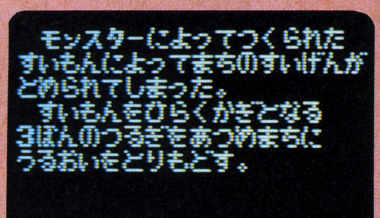
ところで、この職業っていうのは、他のキャラが冒険に出ているあいだに、町でお金をかせぐためにあくせく働いている職業のことなの。だから、いざ冒険っていうことになれば、きこりさんも看護婦さんも武器とヨロイに身を包んで、かっちょよく戦ってしまうのよ♡

▲身につけるものは、お店でね♡

それから、キャラの性格に善、悪、中立っていう区別もあるのれす。これは、町でのキャラの生活に関係があって、悪人だとあこぎにお金をかせいでお金がたまるけど、店で買物をするときは、高く買わせられるね。で、善人はその逆なワケ。ここんとこよく考えて、キミも財テクに励んでね♡

▲アイテムは６コまでしかもてないの

シナリオ2
ルシフェルのすいもん



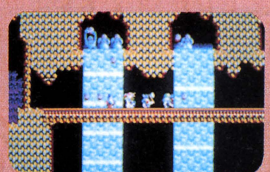
やったね♀　こんどこそケーコが初めて紹介するシナリオだもんね。

モンスターがつくった水門を開けるために、３本のつるぎを集めるというおはなしです。

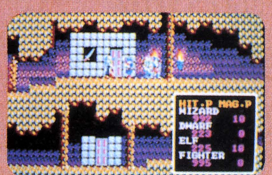
シナリオ１とおんなじで、こっちもダンジョンもの。滝がどどーっとあったりして絶景かな、絶景かな。

でも、滝の上からモンスターが岩を投げつけてくるから、ぼーっとしてると大ケガしちゃうんだぞっ。パーティ４人は先頭にあわせてムカデみたいに動くから、じゅーたん爆撃をされるとよけられなくなっちゃうんだもん。

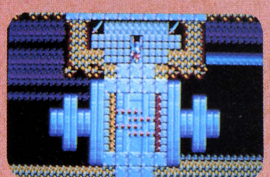
このシナリオのカギになるのは、３本のつるぎ。これがどこにあって、どう使うかはまったくナゾなの。で、デカキャラは大ダコさん。最初は青いんだけど、そのうちにおこりだして、まっ赤になっちゃう。かっわいー♡



◀こんなにボイボイ岩を落っことしてくるなんて、なんてひどいんでしょ。ぷんぷん



▶カベにつるぎがかけてあるっ！　これは重要だわ。メモしておかなくっちゃ



◀このおっきなメカをどうにかすると、どうにかなっちゃうのです。えっわからない？

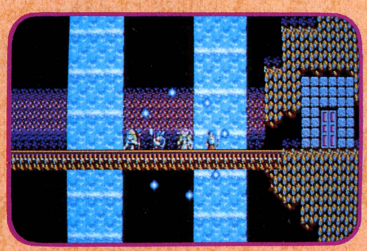
魔法の原理はムズかしいのよ♡

なーんて見出しに書いたら、ちょっとビビっちゃったかな。ゴメン。でも、ケーコにはあんまり難しくって、ついカン違いなんかもしてしまったぐらいなのです（アハハハ…）。

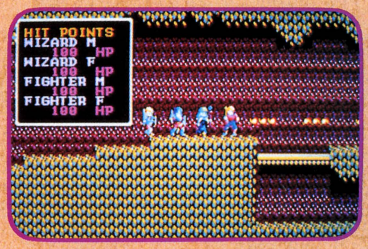
『ソーサリアン』での魔法の原理は、「この世界のすべてのものは、５大元素の組み合わせからできている」というところから始まるのね。

この５大元素というのは、地、水、火、風、雲のこと。モンスターなんかもこの組み合わせでできてるし、魔法もそうなんですって。とゆーことは、つまりモンスターによって有効な魔法、役に立たない魔法ってのがあるんだ。（けっこうケーコもするどいジャン）

この魔法を使うために、お店でアイテムに魔力を封じこめてもらうわけ。でも、「これこれの魔法をかけてね」とかいうことができないの。先月号にもあったけど、７星神の力を組み合わせてもらうのね。この７星神の力というのは、Life、Protection、Strength、Intelligence、Wisdom、Dexterity、



▲キャラのまわりをくるくる、ばー♡



▲この魔法は、なんとなく初歩的ね

Karma。この７つの力のかけ合わせで魔法ができるわけ。だから、できた魔法が５大元素のどの性質を持ってるのかは、やってみるまでわかんないのです。タイヘンだなー。

あと、魔法によく似たものに、薬があるんだけど、これは１回ポッキリの魔法って思ってね。

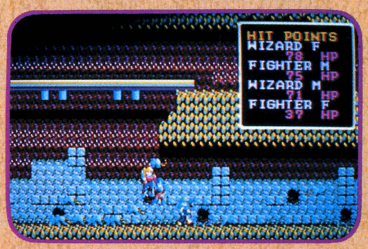
こっちも町では普通に売ってなくって、冒険中に手にいれたハーブ（薬草）を組み合わせてつくるの。ただし、ハーブは５種類、薬は30種類ぐらいだから魔法ほどにはまごつかなくていいみたい。ケーコもひと安心なのだ。

ともかく魔法を使いこなすのが『ソーサリアン』攻略のカギなのれすっ！

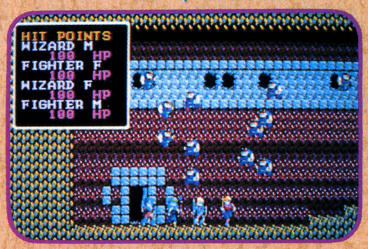
▲つぼの中にはハーブがはいってまーす

モンスターを忘れちゃダメよ♡

やっぱりモンスターってゆーのは、RPGになくてはならないオニギリのウメボシ♡



▲穴をつっついたらネズミの大群。きゃー



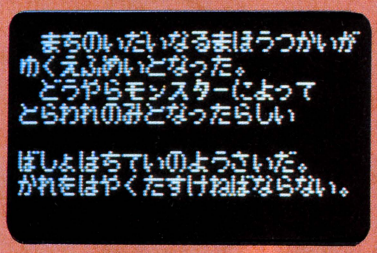
▲上からモンスターがふってきたの。きゃー

『ソーサリアン』では、な、なぁんと200種類ぐらいのモンスターが出てきます。わーい、ゾクゾク！

それも各シナリオごとにぜ〜んぶ違うモンスターが登場するのだ。ただ、これだけ種類がたくさんいると、個性のないモンスターばっかりになっちゃうんじゃないかって心配にならない？ えっ、あの日本ファルコムだからぜーったい、だいじょうぶだって？ キミはえらい！ そのとおりなのだよ。それ

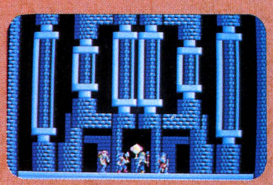
シナリオ3

とらわれたまほうつかい

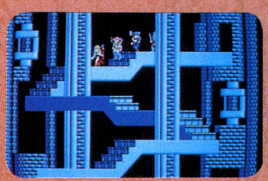


地底の要塞から、さらわれた魔法使いを救いにいくとゆーおはなし。

これも一種のダンジョンものだけど、要塞の中なんで、あかりが電球になってたり、機械がぐりぐりまわってたりして、ほかのとはちょっと違うカンジ。デカキャラは、なんとテラスの大きな炎。名づけて「オリンピック聖火」。ウケなかった？ ぐっすん。



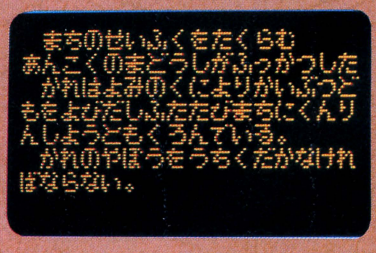
◀この柱はグルグルまわっているの。通り抜けようとすると、ぶつかって痛いんですよ〜ね



▶階段を昇り降りして大探険。上下の移動は画面切り換え式なのよ

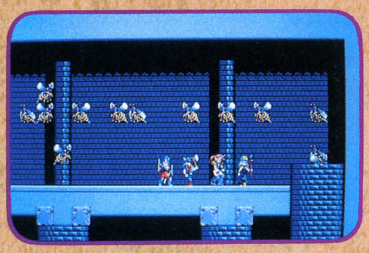
シナリオ4

あんこくのまどうし



町の征服をたくらむ悪い魔導士をやっつけちゃおうというのが、このシナリオ。

いままでは、あるアイテムや人を見



▲えんとつからモンスターなの。きゃー

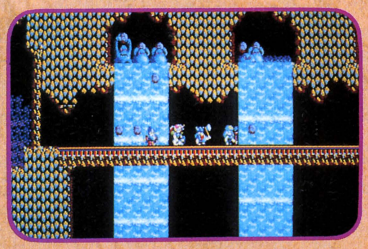
どころか、登場するモンスターが、今までにないような、強烈な個性でセマってくるんだぞお。

たとえば、ほらあなに隠れていて、パーティの気配を察知するとゾロゾロ出てくるのとか、地中からムクムクわき出てくるヤツとか、安全なところから岩をボトボト落っことしてくるヤツとかね。こーゆーのって、それぞれのモンスターの性格が感じられて、とってもリアルだとケーコは思ってしまうのです。

あと、モンスターってグループで襲ってくることが多いんだけど、じつはこれがナカナカのくせもの。

今までのRPGだと、モンスター1匹ごとに経験値やお金が手に入ったでしょう。でも『ソーサリアン』では、モンスターのグループを全滅させないとだめなの。1匹でも逃がしたりしたら、もうそれでパー。これってあんまりなんじゃない？

それに、『ザナドゥ』みたいに戦闘シーンがあるわけじゃないから、いきなりワサワサとモンスターが出てきます。コレもちょっと心臓に悪いとケーコは思っちゃうのでした。



▲滝の上から岩を投げてくるの。きゃー

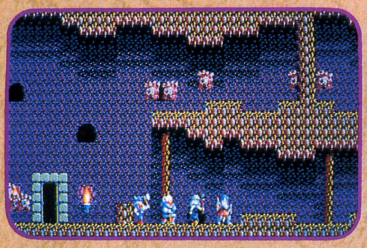
それからデカキャラなんだけど、これがまたケーコ好み。うれしいなぁ～♡魔法なんかもビシバシ飛んで迫力もんよおー!!（右のコラムを参照してね）

……

Ⓚ「どうだデイヴ。ケーコがやれば、ざっとこんなものよ。エッヘン」

Ⓓ「ボクのと、どうちがうのー？」

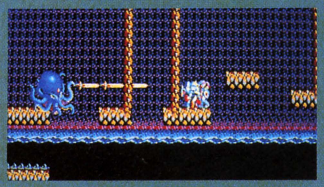
Ⓚ「あっ、言ったわねー」（ボカッ）



▲スペクテーターちゃんおひさしぶり。きゃー

▲地面からスケルトンが出てきたの。きゃー

デカキャラも紹介しちゃうもんね♡



▲シナリオ2の大ダコちゃん♡　足場がわるいのに剣投げちゃだめでしょ。ぷん

▲「オリンピック聖火」ちゃん♡　火遊びなんかじゃだめでしょ。ぷん

▲シナリオ4のボスちゃん♡　おこったからってカミナリ落とさないでよね。ぷん

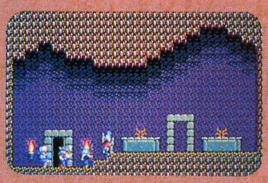
▲柱のコンビちゃん♡　ぐるぐるまわって目をまわさないでよね。ぷん

◀左の黄色いのはエレベータだったりするのよ♡

つけるのが使命だったんだけど、今回は、敵をやっつけるのが使命。そのためには、ダンジョンのどこかに閉じこめられている善の魔導士を探してパーティに加える必要アリ。なんとなく、らしくありません？　善と悪の魔導士のソーゼツな戦いですもの、ケーコ、こーいうの大好き♡

でも、パーティは多くて4人まで、善の魔導士を救い出しても、4人で冒険に来てたらどーんなるんだろう。うーん、ケーコわっかんなあい。

ちなみに、このシナリオのデカキャラはカミナリを落としてきます。地面がえぐれちゃって、こあいよっ。

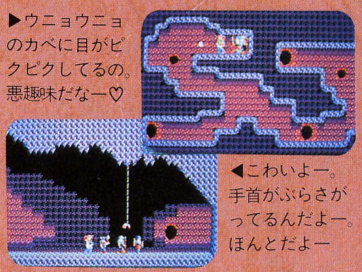


◀ドアの左右にある台座。やっぱりここになにかを置く必要があるわけなんだ、ウン

▶炎の海。明るくってキレイだけど、あんまり渡りたくないんだけどなぁ……

シナリオ5

??????



▶ウニョウニョのカベに目がピクピクしてるの。悪趣味だなー♡

◀こわいよー。手首がぶらさがってるんだよー。ほんとだよー

まだこのシナリオはできてないんだけど、ファルコムのみなさんがケーコのために特別に見せてくれたんだよ。

クリムゾン

世紀末勇者伝説、オレは戦いに生きる

きゃっほ、行ってきました大阪に。いやぁ、いきなり個人的な話になっちゃって申し訳ないんだけど、ぼく出身が東北の福島(ふぐすま)でしょ。西はせいぜい神奈川までしか行ったことないもんだからさ、うれしくってうれしくって！　取材に行く前の晩なんか、ワクワクしちゃって寝つけなかったくらい。うふうふっ。しかも、なんてったって「新幹線」だぜ、「ひかり号」だぜっ！　食堂車なんか、帝国ホテルだぜっ!!　東北新幹線「あおば」には造詣(ぞうけい)の深いぼくも、思わず盛りあがってしまったのよねん。

箱根を越え、大井川を渡り、名古屋球場の横をかすめ、京都タワーを右に見送ると、そう……そこが大阪さ。さすが商人の街・天下の台所、もう何から何までびっくりすることばっかし。エスカレーターを駆け登るオッサンがいるわ、信号は待ち時間をカウントダウンしてくれるわ、地下鉄は「ふたつ前の駅を出ました」と表示するわ、目まぐるしいのなんの。驚いたぜ。

え、それがどうしたって？　おっと、つい調子に乗って書きすぎてしまった。もちろん新作ゲームの取材に決まってるじゃないか、はっはっは。えーっと、クリスタルソフトが年末に発売を予定している新作RPG『クリムゾン』、コレだ。つまり、こういう大阪の風土で育った「ド根性」RPGだってことをいいたかったワケなんだな。

見よ、この豪華絢爛たるゲーム画面を

この部分が、メインとなるウィンドゥ。通常はスクロール画面だが、戦闘になるとモンスターのアップに切り替わる

キャラクターは、自分をふくめて3人。初めはひとりでスタートし、途中で仲間に加えていく。全員戦士だ

街の中で人に会ったり、戦闘モードに入ると、ここにいろいろなメッセージが表示される。重要なヒントを見逃すなよ！

下のふたつの画面を、よ～く見比べて欲しい。似てるけど、ちょっとちがうでしょ。左がゲームを始めてまだたいして進んでいない画面、右がそろそろ終盤かなというあたりの画面だ（ま、まだ仕上がってないからちょっとキャラクターの数値がヘンだけどね）。『クリムゾン』は、ゲームが進行していくとこんなふうにドラゴンが玉をくわえて進み具合を教えてくれるのだ。5個の玉と3つの目が入るとき……何かが起こる？

1個、また1個と玉が増えていくのを見ると、ただそれだけでうれしくなってしまう

●クリスタルソフト ☎06-327-0226 ●PC8801SRシリーズ／7800円／11月中旬発売予定

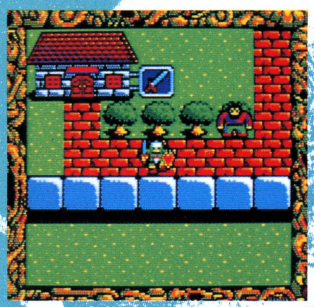
はたして、人類に明るい未来はないのか?!

さーて、ここらで一発本題に入ろう。この『クリムゾン』は、ちょっと奥の深いシナリオ重点型のRPGだ。アクション性はほとんどなく、むしろ謎解きや、いくつも用意されているイベントのクリアが目的って感じだ。

舞台となる時代は、ずーっと先の、超未来。かつて栄華を極めた文明はことごとく消滅し（戦争か大地震か、はたまた疫病の流行か、くわしくは謎）、いたる所に廃虚と化した高層ビルが赤茶けた素肌をさらけ出して朽ちている。この世紀末を支配するのが、悪の権化「魔王」（仮名）だ。コイツは、人類が弱体化したのをいいことに、自分の支配下にいるモンスターたちを操って暴力をふるったり金品を奪ったりの悪業三昧。あまりの圧制に何人もの勇者が魔王を倒すべく戦いを挑んだが、力およばず、逆に皆殺しにされてしまった。主人公の父も、正義に燃え打倒魔王を志した勇者のひとりだったのだが、思い半ばにして戦死。そしていま、病床に伏した母親からこの話を聞いた主人公は、父の遺志を継ぎ魔王を討とうと堅く決心をした……。

と、まあ、こんなところかな。目的はズバリ、魔王を倒すこと。なに、割とオーソドックスな展開じゃないか、だって？　いやいやお若いの、人の話は最後まで聞きなされ。問題は「魔王について、何の情報もない」ってことだ。ヤツはどこにいるのか、どんな姿をしているのか？　もっとカンタンに、魔王とは何者なのか？　人間なのか、あるいは宇宙人？　すべては謎につつまれ、その答えを冒険の中でつかまなくてはならん。うーん、ミステリアス。

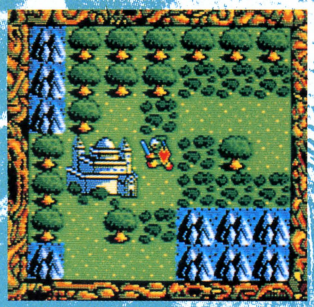
ひょっとしたらと思って、一応クリスタルソフトの人に「で、魔王っていったい何者なんです？」とさりげなく聞いたんだけど、ダメ。「ふふふふ」と不気味に笑うだけで、ぜんぜん教えてくれなかった。どうも、とんでもない設定になっているらしい。



武器屋さんの前にたたずむ冒険者。旅のお供は、よい武器で。

町の長老にごあいさつ。いろいろとヒントを聞かせてくれるはずだ。

けわしい谷間に、川が流れる。このあたりには、だれも住んでいないらしい。



緑豊かな草原地帯を抜けると、そこは巨大なお城だった。

ここは遺跡の谷のビルの中。こんな風に、小さな部屋に分かれている。

船を手に入れたら、大海原に出帆だ。めざすは、未知の新大陸！

冒険者のための クリムゾン観光案内

いろいろヘンな場所が用意されているのも、また『クリムゾン』の大きな特徴だ。

とにかく、山あり谷あり、その豪華さは驚くほど。

そして、これら変化に富んだ地形には、それぞれ土着（!）のモンスターが住みついていて、冒険者たちを待ちぶせる。

今回は特別に写真入りで各地形の説明するから、しっかり頭にたたきこんで、キミの充実したRPGライフに役立ててほしい。

それではみなさん、右手をご覧ください……。

インキュバスの城

谷間にひっそりと息を殺してたたずむのは、モンスターの貴公子、インキュバスの居城だ。レベルの低いうちは、近寄らぬが花

しゃべらずの森

この森の中に迷いこんだ者は、舌を抜かれてしゃべることができなくなってしまうという、もっぱらのウワサだ

すげーモンスターが出るんだな、コレが！

なんせ、まだ開発段階ということで、今後発売されるまでに多少変更される所もあるかもしれないけど、もうチョイ説明を続けよう。

ゲームは3人1チームのマルチキャラだ。初めにつくるのは、自分のキャラひとりだけ。あとはゲーム中で、旅をしながら相棒を見つけて、チームに加えていく。シナリオでは、魔王を倒す以前にいくつもの小さなイベントをかたづけていかなきゃならないようになっているんだけど、うん、ゲームを始めたあと、しばらくは仲間捜しが重要なイベントになりそうだね。

設定が超未来ということもあって、これまでのファンタジーものにつきまとった常識を打ち破ってる（というより、完全オリジナルなのかな）のも、オモシロい。例えば、このゲームの中に登場する塔とは廃墟になった高層ビルだ。うむうむ、確かに新宿西口のビル街なんか、いまだってダンジョンみたいなもんだしなあ。いいアイデアではないか。出てくるモンスターも、クセのあるヤツばっかし。「北○の拳」や「マッ○・マックス」をほうふつさせるモヒカンにーちゃんや、「13日の○曜日」のジェイソンみたいなスプラッター小僧。もちろん、すっこい迫力の不気味モンスターもいる。うひゃひゃ！

とにかく、新しい感覚のRPGってことは確かだな、こりゃ。

THE BATTLE

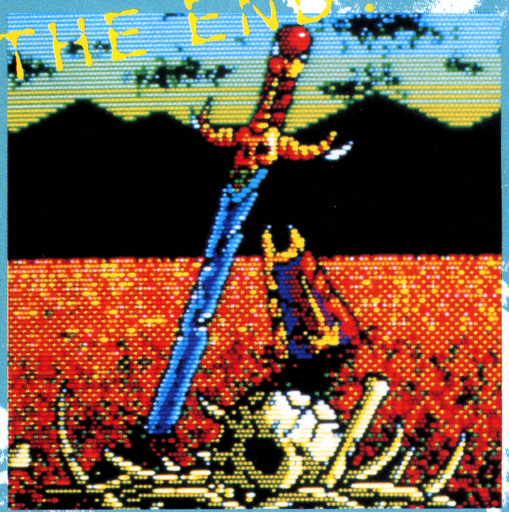
戦闘状況は、メッセージとなって刻一刻と伝えられる。複数の敵と闘うときには、どのモンスターから狙うかが、勝負の分かれ目だ。うまく倒すと、こんなふうにホネになってしまう

『クリムゾン』の戦闘画面は、完全にターンに分けられており、アクション性はない。ゆっくりと考えてから攻撃に移れるから、反射神経に自信のない人でもじっくり楽しめる。

さて、戦闘モードに入ると、下のメッセージを表示する部分に出てきたモンスターの数だけ、キャラクターが並ぶ。敵は最大7匹まで。カーソルを動かすと、モンスターのヒットポイントについての情報が得られるから、弱そうなやつからたたくのもいい戦法だろう。

モンスターの姿が、ウィンドウいっぱいに表示されるので、雰囲気も文句ナシだ。

THE END!



負けちゃうと自分がホネになっちゃうワケよ

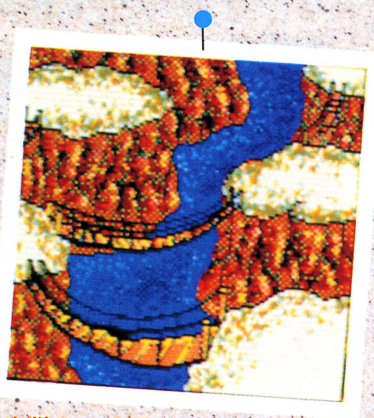
思い途中にして力つきると、こんなふうに白骨をさらしてゲームオーバーだ。「朝の紅顔（あした）、夕の白骨（ゆうべ）」ということわざどおりの、無常なる画面である。

ところで、『クリムゾン』では、主人公が死んでもパーティ中に生存者がいるかぎりゲームは続行。町の病院で復活させてもらえば、現役復帰できるようになっているのだ。

やれありがたや、ナンマンダブナンマンダブ……。

モグネスの山

以前ここは豊かな鉱山だったという話だが、現在はモンスターたちの巣喰う恐怖のダンジョンになっている



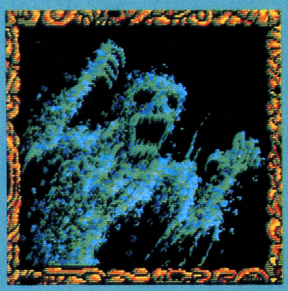
魔獣のつり橋

いくつものつり橋が風にゆられてギシギシいっている、高所恐怖症の人には耐えられないような場所。だれが何のためにつくったかは不明

火吹き山

激しく溶岩を吹きあげる、灼熱の活火山。遠目に見るだけならそれもまた美しい光景なのだが、ここを突破するとなると話は別だ

THE MONSTERS!



ムーク／しゃべらずの森に住む、土着モンスター。タンイーターに舌を食われた冒険者のなれの果てらしい

レオパルド／血に飢えた、凶暴な野獣。情け容赦なく旅人に襲いかかり、残虐の限りをつくすという

ブードゥーゾンビ／呪いをかけられ、動きまわる死体。まとまった数で現れるが、そんなに強い相手ではない

タンイーター／人間の舌が好物という、変なモンスター。こいつに舌を食われると話せなくなってしまうぞ

メザ／火吹き山にいる、真っ赤に燃えた憎いヤツ。口から火炎を吹きあげ、人間をバーベキューにする

フライングポイズン／沼地に生息し、近くを人が通りかかるとトビウオのように襲いかかってくる。毒をもつ

モーラ／地中に住む、モグラのようなやつ。神出鬼没の、こまったちゃんだ。光に弱い……かどうかは不明

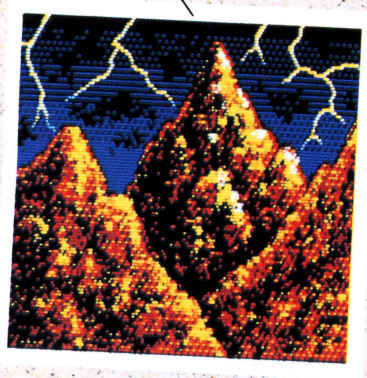
インキュバス／モンスターのくせに、ゼータクな生活をしているイヤミなヤローだ。人間に化ける能力をもつ

ズマナリ／雷山の主。うっかり近づくと、電撃をくらってしまうぞ。レベルが高くなるまで、会いたくない

バイスン／警察がないのをいいことに、旅人を襲っては略奪を繰り返す、荒野の無法者

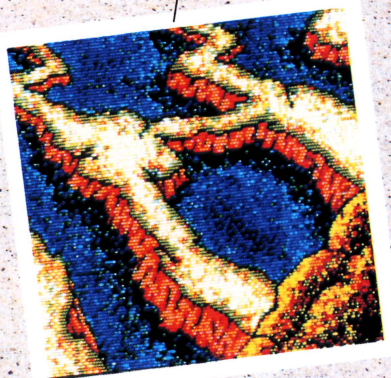
ガーロン／こいつも、たんなる暴れん坊。サイボーグ手術を受けた顔と、トサカがかわいい

ジャクソン／クリムゾンに仕える、スプラッター野郎。刃渡り1 mはあるノコギリを使って相手を切り刻む



雷山

高くそびえる山脈と真っ黒に渦巻く空とで放電を繰り返す、とんでもないところ。ここには全身火花に覆われた、恐ろしい怪物が!?



毒の沼

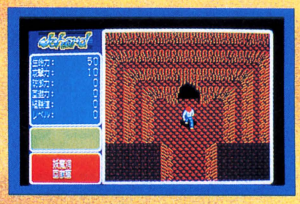
ぶくぶくと沼気を放つ沼の上に、迷路状の小道が走る。毒をもつ怪魚が潜んでいるというウワサもあり、できることなら近づきたくない所だ

遺跡の谷

かつての高層ビルが朽ち果てている、無惨な谷だ。まだいくつか原型をとどめるビルもあるが、いずれ崩れさる運命にある

Jehard ジハード

険しい山々が連なる谷間に、小さな村があった。
そこはかつて、神と人とが力を合わせ、悪しき魔王を封じこめた聖なる地。
しかし、時は流れ、魔王は再び蘇った。
神との契約を納めた聖櫃(アーク)を奪い、地下迷宮の奥へと隠してしまった。
失われた聖櫃を取りもどし、再び魔王を封じこめるため、いまひとりの勇者が地下へと向かう。

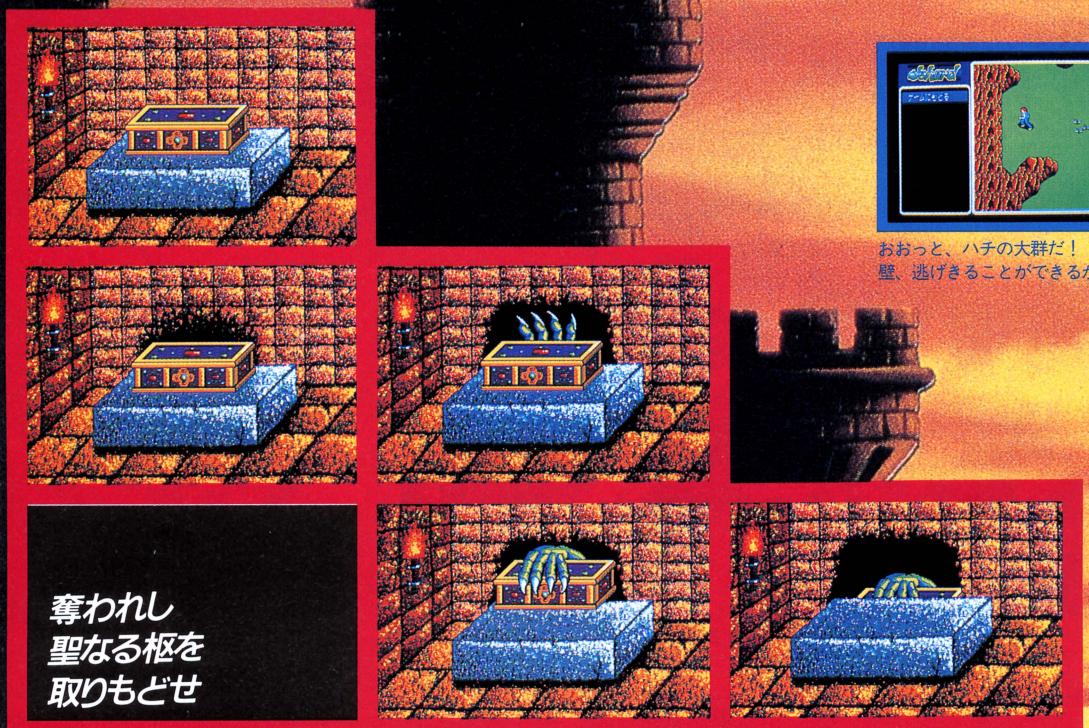


さあ、ゲームは始まった。剣もヨロイも無いけれど、とにかく地下へと出発だ

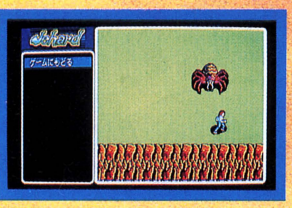
最初にアドバイスをくれる老人。話はしっかり聞いておいたほうがいいぞ！

ここは魔王界。各地下道へと続く中継地点だ。一見、緑豊かなところだが

おおっと、ハチの大群だ！　前方は岩壁、逃げきることができるか!?



●クリスタルソフト　☎06 327 0226　●PC8801 SRシリーズ(VAは非対応) 7800円



魔王界のボスキャラ、大グモ。コイツを倒すには、○○○○が必要だ

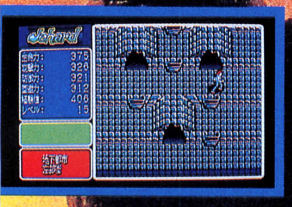
モンスターが迫ってないというのに、ヤンセン危機感のないヤツもの

巨大なカミキリ虫とコウモリの支配する洞窟。背後にまわって死角から一撃！

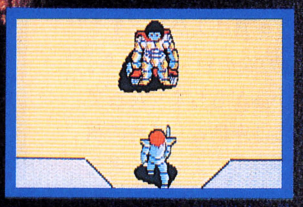
最初のボスキャラ、トラに…。でも、…は、いやさしい生きものなんだよ

ベルの低いうちにムリをすると、…ということになってしまう。地面に…

青いのボスキャラ、メデューサ。3姉…を全部倒さないと復活してしまう



地下都市。…にはたくさんの人がほ…でいて、…いろと助けてくれる



魔王によって支配された地下教会に君臨する謎の司教。はたして、何者か？

JIHARD

もう待てない！

超新作RPG特集

アッサリ味のアクション RPGはいらんかね？

やあ、ゲーマー諸君。どう最近の調子は？『ウルティマⅣ』は、もう終わったかい？　なにコンプティークの裏マニュアルを参考にして、無事終了した!?　そりゃケッコー、わはははは。そうそう、若いうちは元気よくゲームをやらなくっちゃな。で、次に始めるゲームは、もう決めたかな？　ほほう、まだ決めてない。なるほど、だったらスッキリ遊べるこの1本をおススメしよう。クリスタルソフトの完成したてホヤホヤ、『ジハード』だ。

このＲＰＧ、後味がサワヤカというか、喉(のど)ごしがなめらかというか、すっごくストレートな味わいがあるんだよなあ。先にゲーム・システムの説明から入っちゃおうか。写真を見てもらえばわかると思うけど、由緒正しきシングル・キャラクターで、ダンジョンを斜め上からのぞいた上下左右スクロールのアクションＲＰＧだ。中をふらふら移動していると、あちこちにモンスターがうろついているから、近寄っていってバシッと体当たり。戦闘は、これだけだ。うまく敵の死角を突いてぶつかれば、ほとんどダメージを受けずに倒せるけど、もちろん当たりどころが悪いとやられてしまうこともある。つまり、ひたすらモンスターを倒して経験を稼ぎ、ヒットポイントを上げていくという、レベルアップ型ってところだろうか。

ま、そんな感じで、とにかくただひたすら闘って迷宮の奥深く進み、デカキャラ数匹と魔王を倒すのが目的だ。コムズカしいことは一切なし。じゃまするヤツはブッたぎる、力と技のパワーＲＰＧなのである。アイテムがどうのナゾがどうの、そういう細かいことはあんまし気にしない、男のゲームなのだ。

コンピュータＲＰＧのおもしろさって、そう、いろいろあるけど、やっぱり自分のキャラクターがどんどん成長していく楽しみとか、モンスターをバシバシやっつけていく爽快(そうかい)感ってあるよね。死ぬか生きるか、殺るか殺られるか、ギリギリのところで踏みとどまる恐怖！　死と背中合わせの勝利！　『ジハード』は、そこらへんのバランスが緻密に計算されてうまーく設定されてるから、ゲーム終了までハラハラしっぱなし。つまんないＲＰＧによくありがちなダレがない。

「ゴチャゴチャいってないで、冒険しようぜ！」って、こういうストレートなノリのＲＰＧってのも、いいもんでしょ？

キャラクターだってフツーの人間なんだもんね！

フェアリーランドの夜――。不気味に静まりかえる闇の中を、町の灯を求めてさまよい歩くひとつの影があった。彼の名は「坂ちゃん」。フェラリーランドの危機に立ち向かうべく探索の旅に身を投じた、英雄志願の強盗であった。現在のコンディションは最低。数日の徹夜で意識はモウロウ、また食事にいたってはしばらくカケラさえ口にしていない。おまけに――彼は背中に「漬けもの石」まで背負っていた！

ウウッ、グスン（シクシクシク）。な、なんてカワイソウな奴なんだキミは！　これじゃ、まるで昔読んだ「フランダースの犬」か「アンクルトムの小屋」のよーなものじゃないか（ホントかよ!?）。グスン、シクシク、イテッ！　あっ、㊝さん。エッ自分のこと悲しんでないで早く本題に入りなさいって!?失礼しました。

え～と、では。上にあげたヒサンなお話、これはプレイ中、しばしば起こる可能性がある。しかもかの「イソップ童話」のように、ふかあい教訓のオマケ付きなんだぞ。その教訓とは――。

①食事や睡眠を十分にとった規則正しい生活をしましょう

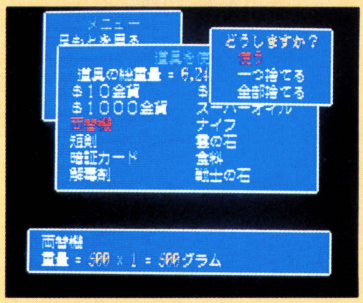
②自分の体力の限界を超えた「重たいモノ」を持つことはやめましょう。

ということだ。まず①について説明すれば、『ハイドライド３』には「時間の観念」が採用されている。１日を当然のことながら24時間に分け、ゲーマーはそのワク内で睡眠（８Ｈ）を取り、３度の食事を済ませなければならない。これがなかなかにリアル！　なのだ。つまりキャラとて生身の人間、今までのようなムチャな冒険をやっていたら、とてもじゃないが体がもちませんってこと。とくに睡眠は原則として町の宿屋でしか取れないから、よくよく考えたうえで冒険しないとヒットポイントが低下、「坂ちゃん」の運命をたどることになる。

どうしても帰りたくないもんネ、という人のためには例外として「キャンプ用品」なるアイテムがあり、これを使えばどこでも睡眠ＯＫなのだが、残念ながらヒジョ～に高い！　ま、しばらくは縁のないものとあきらめてくれい。

またキャラにはレベルに応じた「重量制限」があり、背のびして重いヨロイを着込もうものなら、お、重い！　一歩も動けん！　ってことになる。そのうちモンスターが集まってきて、袋だたきの目にあう。GOLDのガメリ過ぎも危ない。フェアリーランドにはお札なんて便利なものはないから、先月号でも紹介した持ち運びＯＫの「両替機」をまめに使って、いつでも身軽にしておこうね。

これが両替機なのだ!!



▲両替機は序盤からの重要アイテム。いつも身軽に！

フェアリーランドの一日

▲フェアリーランドの朝。今日も一日ガンバルぞ！

▲たそがれ時。人通りもまばらになり始めて……

▲夜、そして誰もいなくなった。町の中でよかった

イラスト／中野　豪

モンスターがウジャウジャだ!!

というわけで、モンスター＆キャラのコーナー。ここでもさっすが『3』！　ひとクセもふたクセもあるモンスターがウヨウヨいるし、町では女のコから妙なジジィまで、一人一人自己主張するわで、とにかくもうタイヘンなんスから！

まずモンスターの種族はデカキャラも含め50種類弱。アクションRPG大好き少年たちには最も興味のあるところだろうが、ここで要注意なのが、モンスターにも善玉、悪玉がいるってこと。まちがえて善玉を殺そうものなら、精神力がドドッと下がって、ゴメンナサイじゃ済まないぞ。清く正しい道へ戻るためには、その数十倍のワルを倒さなくちゃイケナイ。更正への道はケワしいよなあ、ったく！

次に町やお城のキャラたち。ここでは膨大な数の会話をこなすので、メモの用意をお忘れなく。下の写真に紹介したキャラの話を一人ずつタンネンに聞いていくべし。フィールドでは勇敢な戦士、町の中ではおしゃべり小僧と、ま、いろいろ大変だろうが、会話の中には㊟重要なモノあり、T&Eの十八番（おハコ）ともいえるウィットありで、これも『3』のダイゴ味のひとつである。RPGで最も大切なもの——それが「情報」だ。健闘を祈る！

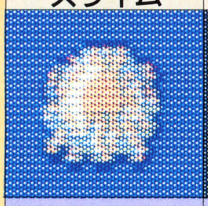
▲女のコとの会話。ウン、キミの気持ちよくわかる！

▲これがハイド流神拳。フッ、キミはもう死んでいる

キャラクター＆モンスターガイド

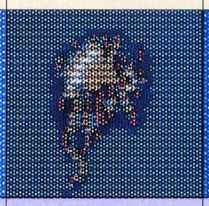
そばによって針でチクチクと攻撃するヤツ、遠くから電撃を飛ばすヤツ。バラエティに富んだ『3』のモンスター＆キャラを大公開！

ジェリースライム



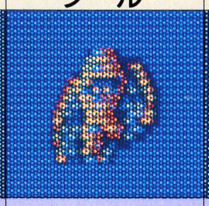
ジェリーは悪玉、スライムは善玉。弱いヤツだが団結すれば強いんだぞ！

ヘビースライム



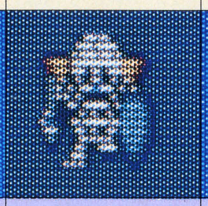
スライムの中の高等種族。すべての方向に触手を伸ばして攻撃をしてくる

ゾンビグール



地下のダンジョンでよく出会う。レベルを十分に上げてから戦いたい相手

ガイコツ戦士

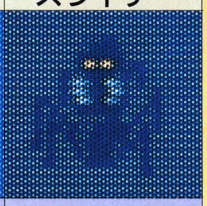


見るからに悪そうなヤツ。今のところ攻略法は不明だが、強敵と考えていい

悪霊 浮遊霊

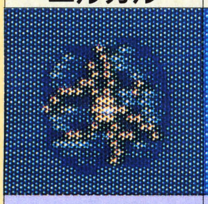
まだ弱いうちに悪霊に攻撃されたら観念すべし。浮遊霊は良いモンスター

巨大軍隊アリスライサー



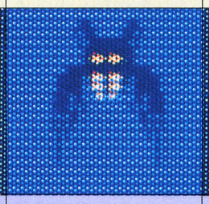
生息場所、攻略方法ともいっさい不明。でも、あまり会いたくない相手だ

バルバルエルガル



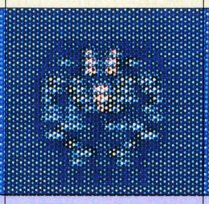
塔の中ではイジメられました。こいつの電撃攻撃は強力。ヘタに関わるな！

吸血コウモリ



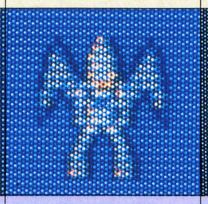
名前に似あわず良いヤツだ。もっともべつに何の助けになるわけでもない

？



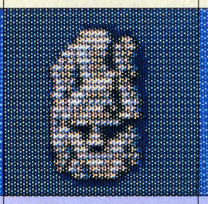
うーむ。じつをいうとこのモンスター、名前すら知らない。許してくれっ

？



こいつも知らない。ワタシ、ビギナーなもんで。すみませんです、ハイ

人面岩



小石を吐いて攻撃してくる岩石界のならず者。硬くてとってもワルイヤツ

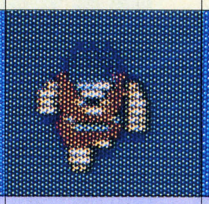
樹木の精 食人樹

挙動で善悪の見分けがつくな。食人樹は死角を見つけてやっつけること

吸血鬼

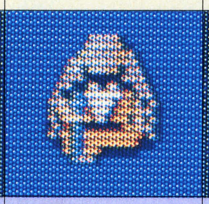
長い舌を伸ばして生き血をすする。今に見ていろ、強くなったら許さん！

フツーの人



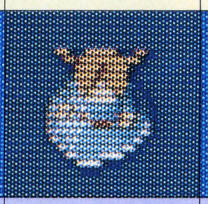
フツーの人。小市民。でも時々キケンなヤツもいるから会話は慎重にね！

ジジィ



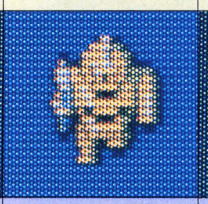
歩くのは遅いわ、道はふさぐわでモーイヤ！　ただし町一番の物知りだ

女の子



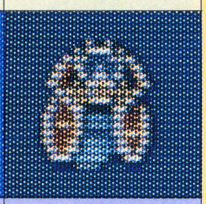
町にもいるしお城にもいる。時々重要な情報を持っているコもいるのだ

衛兵



町やお城によって衛兵にも個性がある。空のお城ではいい商売だと思った

王さま



お城には必ず王様がいるのだ。ただし中にはプッツンの王様もいるよ

冒険はこの森の街から始まる

ゲームのスタート地点ともいうべき森の街なのだ！これからの冒険の基本となるアイテムや情報が手に入るので、会話などいろいろと試してみてくれ！

ここしばらくの間、森の街がキミのホームグラウンドになる。なんでも屋〝ぼんぼん〟で食料を買いこみ、武器商店〝ばくれつ屋〟ではレベルに応じた武器を手に入れる。また、宿屋での睡眠はプレイには必要不可欠。夜になったら必ず宿屋で休息を取るようにしよう。それでは！　今日も一日しっかり稼いできてくれ！

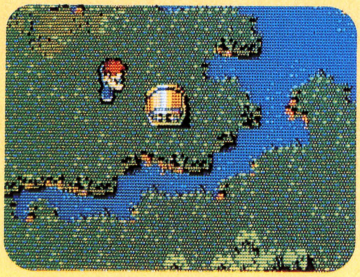
フェアリーランドは危険がいっぱいなのだ!!

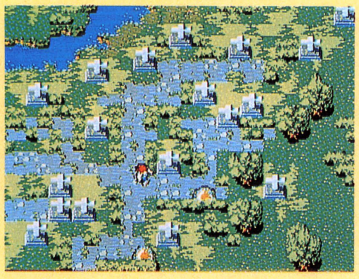
さて、と。それではフェアリーランド冒険記を始めることにしよう。今回のワタシのキャラ「坂ちゃん」は腕力と器用さにすぐれた強盗。ま、多少性格にモンダイがあるが、気にしない気にしない。

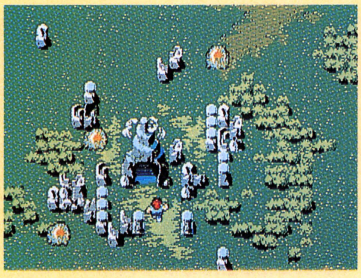
スタート直後、森の街で食料を買い求め、いざフィールドへ。しかし、どーも慣れないもんで、木にはぶつかるわ、スライムにはイジメられるわと、しばらくは不安の日々が続いていた。が、そんなワタシにもようやく幸運が訪れたのだ。川沿いのとある地点で宝箱発見！（ラッキー！）さっそく開けてみた。エッ、「両替機」!?　何これ!?　そうか、GOLDの重さを減らすためのものか。初めてのアイテム獲得に気が大きくなったワタシは、よせばいいのに、その足で塔に侵入した。

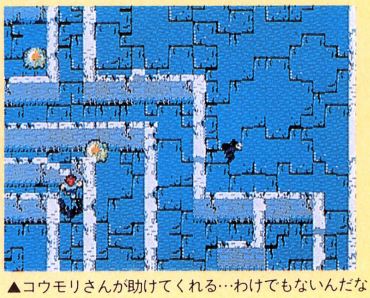
ワッ、いるいる！　イテッ！　誰だ、名を名乗れ！　はあ、エルガルさんですって!?　ハッハッハ、こりゃどーも失礼しました。といいつつ、ヒキョーにもカベを盾がわりにやっつける。ところで塔の中にはいっぷう変わった装置が用意されていた。“エレベーター”。さっそく乗りこもうとしたが動かない。おっかしいなあ。しかたなく徒歩で階段を上がることにした。が、この塔がまったく！　とんでもないシロモノ。いくら昇ってもまだまだ先がある。さすがのワタシも混乱状態におちいって、ええい、ままよ！　とばかりに塔の窓から身を躍らせた。（何考えてるのか、コイツは！）で、一巻の終わり。その後もこの塔ではずいぶんと苦労した。

それからいろいろありまして、RPG界の恥と呼ばれるワタシもようやっと空の町へたどり着いた。うーん、すが

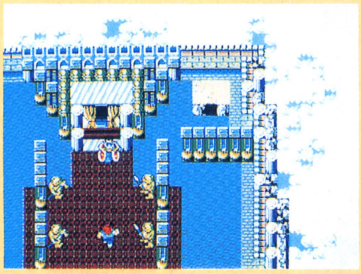

▲宝箱の中には、ナント「両替機」が入っていたのだ


▲お墓ですね。ええと、今回もそれ以上いえません


▲バベルの塔を意識している!?　とんでもない塔です

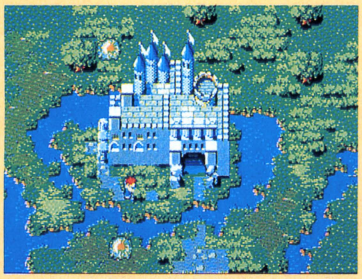

▲コウモリさんが助けてくれる…わけでもないんだな

▲ラピュタばりの美しさ。それ以上いくと危ないぞお



▲空のお城の王様と会見。しかしイイご身分ですな

すがしいところだ。町を歩くおネエさんはキレイだし、景色はいいしで、一生暮らしてみたいところだねえ。それじゃそういうことで——。エエッ、ダメなの!? ヨソ者は住んじゃいけないって!? ま、いいか、どーせワタシは



▲ここは水のお城。でも、どうやって中に入ったの!?

フェアリーランドの不思議!?

フェアリーランドには不思議がいっぱい、ということで今回はその第1弾!

①怪奇！　剣が壁を突き抜ける!?

これは現代の科学ではまだ解明できないことでありましてぇ、ええと、たぶん壁が豆腐状の物質でできているんじゃないか、と……ウソです。ホントのところはわかりまっせん！

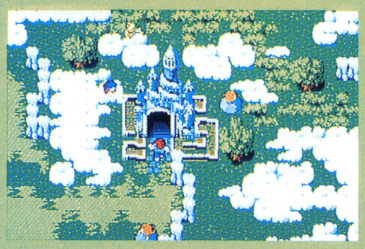
▲注目！　剣が壁を突き抜けている。なぜなのかなあ？

②空の町には夜がないのはど ーして？

さぁて……どーしてでしょうねえ。空の町は特別なところなんでしょうね、きっと。

③どーして両替機が持ち運びできるの？

ギク、スルドイ質問。でも、どうしてかなあ……。ドラエモンの異次元ポケットみたいなものだとか？



▲それにしても天空の人々は、いったいいつ眠るのか

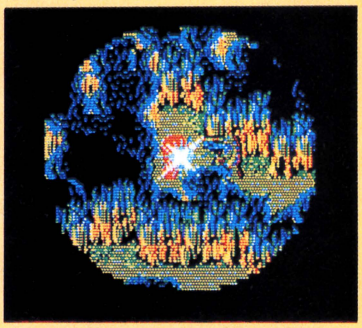
強盗の身の上。フンッ、ダレもわかっちゃくれないのさ！

とかいううちに、この町では「雲の石」なるアイテムの情報を手に入れた。

再び話はワープして、ここは水のお城。始めの頃、周りをぐるぐるとまわって、出入口を探したものの、ついに見つからなかった因縁のお城だ。したがって、ワタシは今、モーレツに感動している。マウンド上で抱きあう相手を探して、勢いあまって女のコの寝室へ——。ち、違うんだ、誤解だったら！　ワタシはただ感動を分かちあいたい純粋な気持ちでだねえ——。(暗転)

とりあえずは王様に会えて、少々ワガママだけど重大なお話を聞くことができた。

さて、トリはダンジョンシーン。うーむ、あまり思い出したくないなあ。ここでは悪霊に取り囲まれて、袋だたきの目にあっただけ。引き続き修業に励むぞ。今に見ていろオレだって！



▲地下のダンジョンにて。悪霊の連続攻撃にマイッタ

究極のハイドライドをめざします♡

今回の取材は、タイトルロゴの話がのっけから話題になった。

内藤氏いわく、「『ハイドライド』、『ハイドライドⅡ』ときて、どうして『3』になるのか——ごもっともな質問です。お答えしましょう。じつはⅢより3のほうがカッコイイからです！」

なるほど、そういえば3の文字が稲妻形にデザインされてやけにカッコイイ。と、吉川氏がすかさず補足して、①ⅡとⅢでは見分けがつかない　②今回でハイドライドシリーズを締めくくる意味で、これまでとは違ったパターンにしてみた——とおっしゃる。ふーん、そうだったのかあ。なるほどねぇ。

さて、今回は内藤氏おおいにノリまくってくれて、フツーだったら聞けないよーな格言・警句を次々と披露。後学のためメモを取らせていただいた。

「アクションゲームは（開発者とゲーマーとの）競いあい、RPGはバカシあいですね！」

ううむ。伝統的な対句が決まっとる。

「T&Eプログラマーの頭の中は解析不能どえ～す！」

……わかるような気がします。最後に、「これは宣伝だけど、『3』ではゲームが終わった後も楽しめるシカケを用意しています。期待しててね！」

ということで、お疲れさまでした！

デイヴの小部屋

どもっ！　またもやのけ者にされてしまった、悲劇の冒険家デイヴです。開発でいそがしいナッちゃんは、ぜ～んぜん遊んでくれないし、あァ私はなんて孤独なんだ！　うっ！　いけ…な…い、しぼらく名古屋へ行ってないから、禁断症状が現れてき…た！　だれか私をスキー…いや違った、名古屋へつれていってくれェ～!!

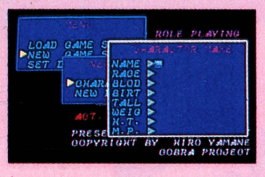
魔神宮

ACT.1 ▶ TIME TLLS NO LIE

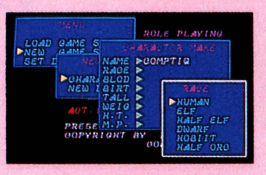
遥か昔のことだろうか。あるいは、遠き未来のことだろうか。平和な国ミルナスは、カーディング王の治世のもと、輝かしいばかりの栄華を誇っていた。しかし、ある日街に不穏な噂がもたらされた。悪しき神々が、地上に幼魔軍団を送りこんだというのだ。

王国の平和を案じた王子は、幼魔の巣食うという魔神宮を求め、ひとり旅立った。

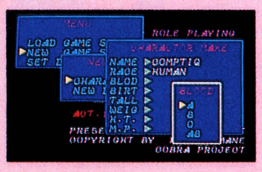
まずは勇者をつくりましョ!



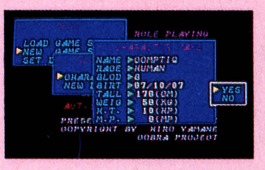
◀キャラクターを表現するパラメータは、とりあえずこれだけ。ただし、見えない値がいっぱい隠されている



▶人種の選択。これによって、身長・体重の基本値、ストレングスやヒットポイントが決まる。どれを選ぶか、ムズカシイ



◀血液型は4種。ナニ、人間以外の人種を選んだのに、それじゃヘンだって？　まー、細かいことは気にしない気にしない！



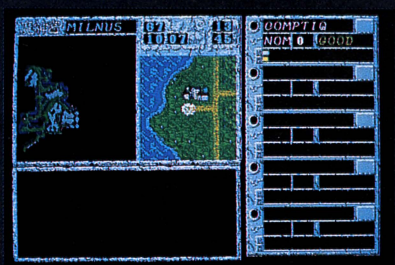
▶これで完成。ひとりのキャラが誕生した。ふんふん、身長のわりにはスマートじゃないか。いい戦士になりそうだ

いや〜、やっぱ16ビットのRPGはパワーがちがいますなぁ！

いやはや、デカイのなんの！「なんでこんなにスゴイわけ？」と、思わずつぶやきたくなってしまうほど、とんでもないデカさのRPGが登場した。ザインソフトが年末発売に向けて開発中の自信作、PC98とX68000用RPG『魔神宮』だ。なんてったって、16ビットマシンのゲームだから規模がちがう。

おっ、信じてないな。よろしい。だったら軽くスペックを教えてやろう。いいか、驚くなよ。モンスター、登場人物、百数十（ゲゲッ）。魔法の種類、約50（ヒェー）。アイテム数、約100（オイオイ）。キャラクター・パラメータ、約70（あのネェ）。モンスター・パラメータ、約70（わはははは）。メッセージ数、じつに200以上！（お〜い、生きてるか〜）

うーん、コリャもう、ゲームの朝潮だ。小錦だ。ホーナーだ。こんなとてつもないRPGをマトモに遊んだら、ハンパなゲーマーは再起不能になってしまうかもしれない……。



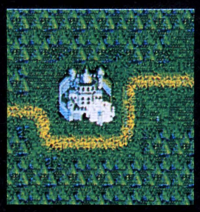
ゲームスタート直後の写真。まだ、ひとりぼっちだ

●ザインソフト ☎0794-31-7453 ●PC9801VMシリーズ、X-68000／7800円

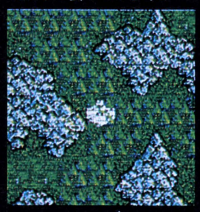
高レベルRPGにつき、初心者は要注意！

そんなわけで、ここから先はレベル10以下のゲーマーは、立ち入り禁止だ。いや、別にイジワルをしているのではない。レベルの低いゲーマーがウカツに首を突っこんでケガでもするといけない、という母心みたいなものだ。ただし、「自分はまだ初心者だけど、後学のためにどうしても勉強しておきたい」という堅い決心があるのなら、うむ、その心意気に免じて特別に許可しよう。

じゃ、ダメ押しのスペック。下のマップを見て欲しい。これが、『魔神宮』の世界の、「ごく一部」だ。ちなみに、マップはフィールドだけで200×200スクウェア。ダンジョン・街・塔は、これとは別に400×300スクウェアある……、という。



ここは城の前。中に入って、だれかに会ってみようか



岩のころがる、草原地帯。モンスターの予感がする！

画面はこうなっとります

平和時

世界の全体マップが、キャラの歩いた分だけ表示されていく

町の住人などのメッセージやコマンドがここに出る

現在キャラがいる付近の地形がクローズアップ

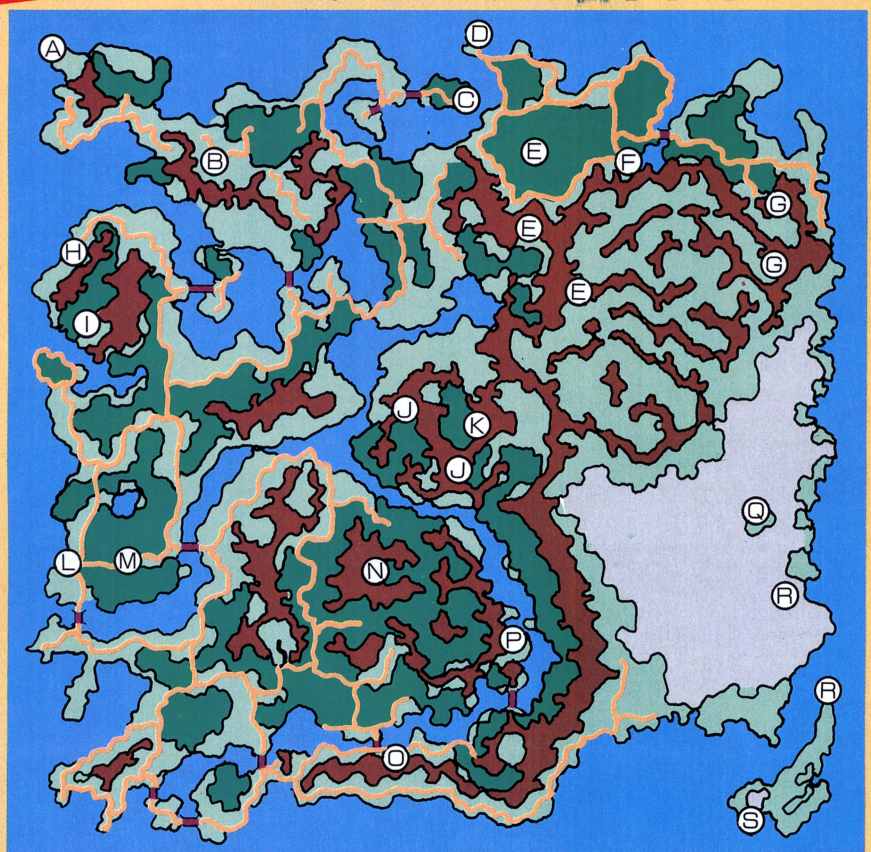
パーティのヒットポイントやマジックポイントを表示

戦闘時

敵との戦闘シーンになると、ここにモンスターの姿が現れる

モンスターの名前、数などのデータが表示されるのがココ

特別公開 ビギナーのための魔神宮大陸MAP



A：ジェブロの塔
B：ステアムの町
C：灯台
D：ゲート
E：サルサの坑道
F：サルセリアの町
G：ロベリアの坑道
H：ロンウッドの町
I：ドワーフの迷宮
J：レミアの坑道
K：エルフの塔
L：ザフェーの町
M：タイラント城
N：ロンダルフの宮殿
O：ギーアスの町
P：ダンジョン
Q：ニーデの町
R：囚人島へのゲート
S：ダンジョン

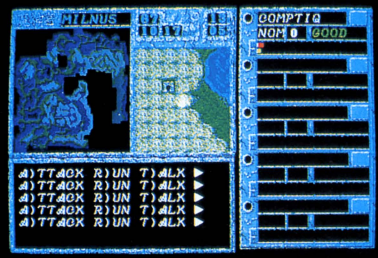
キミは誇り高き戦士か？　それとも、ただの臆病者か？

もちろん、『魔神宮』をタンなるデカイだけのＲＰＧと思ってもらっては困る。広大なマップはゲームに冒険のおもしろさを加え、とほうもない数のパラメータはキャラクターやモンスターに個性をつけるためのものだ。

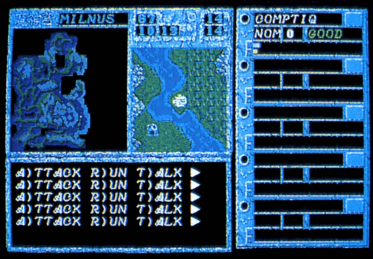
たとえば、キャラクターにはそれぞれリアルに個性を演出するために、食料の減る量（大食らいのヤツがいたりする）や身長・体重（肥満児やノッポもいるんだな）が設定されていて、これが微妙にゲーム進行に影響してくるらしい。血液型なんていうパラメータもある。

フフフ、どうだ、キミはこのとてつもないゲームを前にしてビビッたか？　それとも闘志に燃えあがったか？　キミが真の戦士なら、ふつふつと血が煮えたぎるはずだ!!

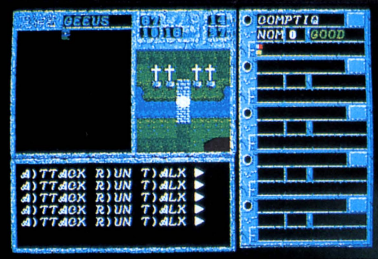
橋を渡って、入り江の反対側へ。海辺の旅は気もちがいい。いつかこの海を渡る日がくるかもしれない



広がる砂漠の中に、地下への入り口が見える。どうやら、ダンジョンではなさそうなのだが……



おお、川の向こう岸に見える不気味なゲートは、まさしくダンジョンへの入り口！　旅人を飲みこむ口のようだ

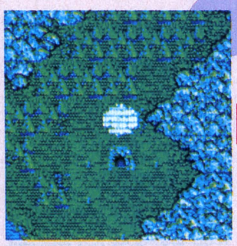


白い十字架の並ぶ墓地は、勇者の眠る聖地なのか？　あるいは、ゾンビやグールの巣食う魔の地帯なのか？

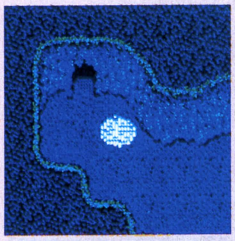
いろんなトコにいろんなタイプのダンジョンがあります

大陸には、いたるところにダンジョンや塔が点在している。中では、当然モンスターが待ちかまえている。おまけに、ダンジョンごとにいろんなタイプに分かれているのである。しかし、財宝やナゾを解くヒントもあるはずだ。

逃げるな！　戦士には前進しか許されない！



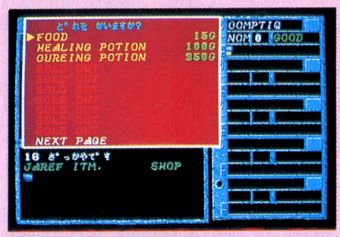
大陸をさまよっていると、おや、こんなところに地下への入口が



中はこんなふうに、複雑に入り組んだ石畳の迷路になっていた

もちろんお店もありますが!?

武器屋。高い武器ほど強力だけど、自分の体格や技量にあったものを選ぶのも大切



街の食料品店。旅の途中で飢えてしまわないように、しっかり買いこんでいこう

町や村には、宿屋・食料品店・武器屋など、いろいろなお店がある。おカネさえ持っていれば、必要なものを買いそろえたり、ゆっくり休養を取ることも可能だ。

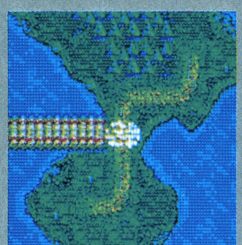
しかし、お店にだって都合はある。『魔神宮』では、各店によって営業時間が決まっているので、日が暮れると閉店してしまうところもある。また、販売している品物も流動的で、貴重品や掘り出し物は売り切れてしまうことも珍しくない。

うーむ、ナンギなやっちゃのう。

陽は昇り、陽は沈む

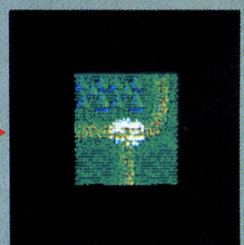
時間の流れは、こんな風に視界にも影響を与える。日が暮れてくると、だんだんあたりが暗くなってきて、自分のまわりしか見えなくなってしまうのだ。

当然、夜は強いモンスターがブリブリ登場するし、お店は閉まってるし、道には迷いやすくなるし、ロクなことがないようになっている。



おや、あたりが暗くなってきたぞ。早く村に逃げこまないと……

黄昏だ。このままだと、今晩は野宿になっちゃうなぁ



ひえ ーっ、ほとんど何も見えなくなってしまった！

そしてこれがモンスターのみなさんです

これでも、登場するモンスターのほんの一部。どうだ、かなり迫力があるだろう。

コイツらそれぞれにいろんな特徴があるっていうんだから、まいっちゃうよなあ。

獣神ローガス

待ちに待たされたランダムハウスの新作『獣神ローガス』がやっと完成に近づいて来た。あれはもうダメだとか、大作RPGで時間がかかってるんだろうとか、うわさばかりが世にあふれたが、このたび、真実を追求するパソコン界の仕掛人コンプティーク取材班がソフトハウスに直撃フォーカス！　その大幅に変更された内容や画面をバッチんことチェックしてきたのだ。

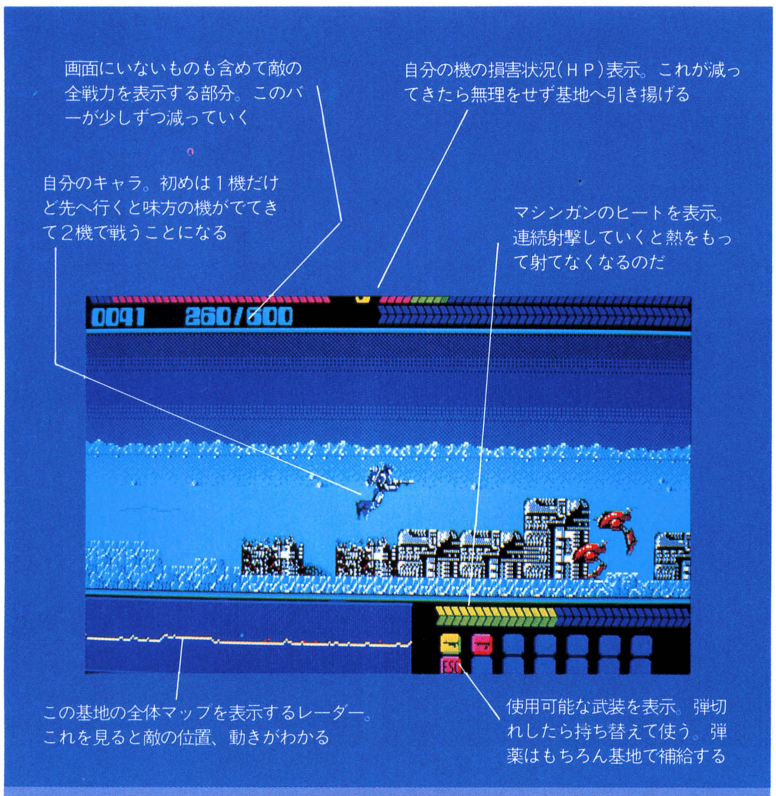
ずうっと隠れていたけど、どうなってたの？

そうか『ローガス』って発表されてからもうそんなにたつのかあ～と、感慨にひたりつつ某ろぐいん誌をパラパラ。かれこれ１年半、構想段階を含めれば、２年ぐらいは優にかかってんだよなこのソフト。だいたいが『リグラス』の後の新作ＲＰＧってことで発表されたぐらいだからね。

なにをどうしたらこんなに時間がかかるのか不思議でたまんないけど、取材のときのニュアンスから、推理すると、ヨーイドンって走り出したのはいいけどそれからが手間取ってもたついて、伸び悩んで足踏みして行き詰まってつっかえて、滞って停滞して難渋して立ち往生し、一進一退をくりかえし堂々巡りから空回りをしつつ暗礁に乗り上げたりしながらもなんとか現在の状態にまできた、っていう七転八倒の経過がうっすらと見えてきた。まあ、この業界じゃよくある話。でもほんとにここまでくると、秋の夜長に原稿を書いてるわたしとしては、この駄文が読者のみなさんの目にはいるころにはゲームがでていることをせつにせつに世界平和と同じくらい祈ってしまう。

基地のシーン。左のマップで状況を確認して右のコマンドを使ってゲームを進める。レベルアップすると武器が追加されたり、弾数、攻撃力、射程がアップしたりする。中央には現在いる基地の状態を表示。

な、なんとRPGからアクションへと大変身をとげたでぇ〜



戦闘シーン。戦闘には士気ルールがあり、敵はその何％かをつぶされると自然に撤退をしてしまうのだ。もちろんこれは味方にもいえて、激しい攻撃を受けるとかってに撤退してしまう。ゲームは続くけど。

そんなわけで『ラ♂ラ♀』なんていうのもだいぶ遅れたけど、こっちだって負けてないわいと、ついついいばりたくなっちゃうわけ。まあそんなことはいいんだけど。でもやっぱこっちのほうがすごいんだ（まだいばってる）。だって驚くなよ、このゲームはなあ、むかし（！）は「アクションＲＰＧ」ってことで紹介されたけど、コンプ取材班がフォーカスしたらいまじゃなんと「アクションゲーム」へと大変身してしまっていたのだ。ははは、どうだこんな大事実は朝日新聞にものってないぞ。あたりまえか。

取材したときにゲーム見ながら「あの〜なんていうかこれって、初めの企画からだ〜いぶ変わりましたよね」っていったら、「ははは…そうですね」と〝かわいた笑い〟が部屋をめぐったのだった。し、しまった、人には聞いてはいけない過去があるんだって思ったけど、もう遅かったね。もうここまで聞いたらあとにはひけない性格のわたし、ＲＰＧ要素は？　アイテムは？　なんてつづけざまのワンツーパンチをくりだしさらにつっこんでしまった。

くわしい内容はあとで話すとして、結論からいうとそのへんはほとんどカットされたんだって。そしてアクション部分を中心にもってきて、キャラクターデザインも一新した。だからず〜っと『ローガス』をＲＰＧと考えていたみなさんは、ここで頭のスイッチを切り替えてくださいなと。過去は男らしくきっぱり忘れましょう。いまのきみが僕は好きなんだ、きみの過去なんて僕には関係ないよって言ってあげましょうね、ね、だめ？

もう待てない！
超新作
RPG特集

緊急報告！　敵ガ我ガ第3基地ヲ急襲中ナリ

基地にいる間は安全と思ったら大まちがい。弾薬の補給や修理をしているときは いつ、敵が急襲をかけてくるかもしれないのだ。味方の基地には自動的に防衛隊ロボット（緑色）が配置されるが、その数は少なく弱いものだ。

すぐに発進しなければコンピュータが自動的に戦力比を計算して結果をだしてしまう。

▲基地で補給・修理をしていたら敵の攻撃を受けたと報告が入った

▲敵の上空でミサイルランチャーをぶっぱなしてやったところ。ハデハデな兵器だ

▲味方機は逃げてしまった。単身敵基地へのり込んでいったが……

敵の基地をすばやく占領しろ!!　さもないと…

新生『ローガス』は、基地シーンと戦闘シーンの２部構成になっている。初めはある惑星に降りたって基地を建設したばかりという想定で、基地シーンからだ。基地シーンの画面説明は前にあるとおり。ここでできることは自分のバトルスーツ（正式名称はわからないのでこう呼ぶ）の修理や弾薬の補給、攻撃する敵基地の選択、後方の味方基地への移動。また遊撃なんていう敵の補給線への攻撃なんかもあるし、セーブもここでできるのだ。

マップには最初、自分の基地と敵の基地２つが表示されていた。緑が自分の基地だ。ぼ～っと眺めてもしかたないから、まず敵の基地のどちらかに攻撃にむかおう。この基地シーンでは移動・攻撃というと、この点線で結ばれているラインを伝わって他の基地へ移動したり攻撃したりすることをいうんだ。で、これ以外にはいけないことになっている。そうすると画面は戦闘シーンへ変化する。いよいよ敵基地上で戦闘開始。

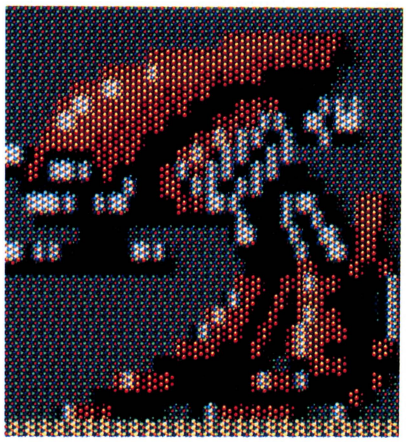
戦闘シーンは横スクロールで、プレイヤーの機は左から右へスーッとまあまあスムーズに動いていくなあ。そう思っていたら敵の登場、ドンパチの始まりだ。初めは弱いからここは軽くクリアできるはず。じつはね、取材したときにはこのバランスもまだ完全には決まってなかったらしく、初めやたらこの場面で主人公があっけなくやられちゃうんだよね、この弱い敵に。それで何回も何回もやり直していたんだけど、だいじょうぶかしらと思いつつもそのあまりのあっけなさがなかなか面白くて笑っちゃった。

もちろんこのゲームの見せ場はここだ。初めはジャンプしかできないからピョンピョン跳ねながら次々に敵を撃ちまくる。ただし初めに持っている武器バルカン砲（ＶＧ）は、連射をするとヒートするから注意したい。つまり熱くなると、冷えるまでしばらく撃てなくなるのだ。だからあまりムダ弾を撃っていてもダメというわけ。その他の武器にはビームライフル、ビームバズーカ、シールドなど４種類があり、これらはヒートはしないけど弾切れがちゃんとありますのでお忘れなく。

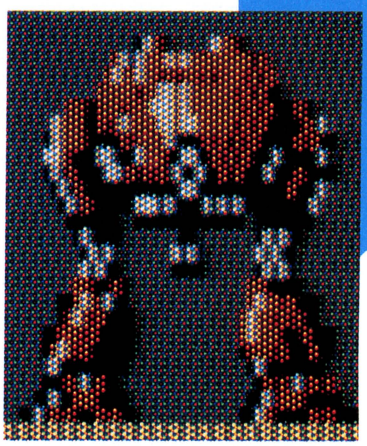
もちろんこっちも敵の攻撃をうけるわけだけど、画面の上にあるＨＰ（スーツの耐久力を表わす）がなくならなければだいじょうぶ。それにあぶなくなったら〝勇気ある撤退〟っていうオプションだってあるんだから。あと敵が爆発するときに近くにいると、まきぞえをくってやられちゃうことがあるそうだ。くわばら、くわばら。

とにかくこうして敵を全部やっつけるか、追い出す（逃げることがある）と、その基地は占領したということに

▼初期によくでてくるエイリアンみたいな敵キャラロボット

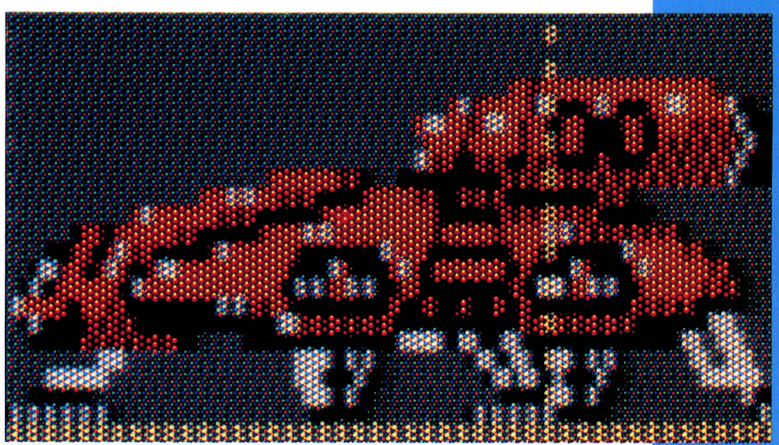


▼正面からのアップ。たいした武装は持っていないが動きは早い



▼やたらゴツゴツしている砲撃兵と呼ばれていた敵キャラ。ミサイルで攻撃してくる

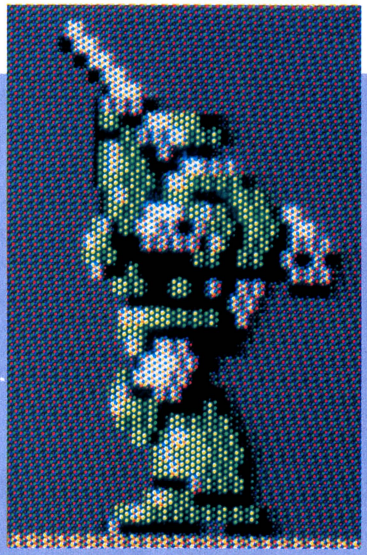
▼敵キャラ中で一番弱い補給艦。こいつをつぶせば敵の基地は補給切れ

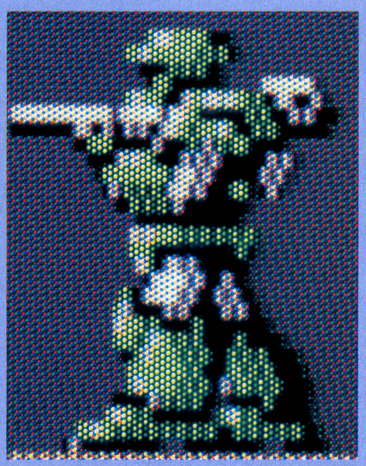


なり、また基地シーンへもどる。そうするとさっきまで赤くて敵の基地だったところが緑にかわっている。さらになんか知らんが、さっきまでなにもなかったところに新しい敵の基地がでてくるぞ。そうこのゲームでは、まず手前の敵の基地を占領しないとそこからさきの基地は見えないし攻撃できないのだ。「う～ん新たな敵が目の前に…」ってアニメのりね。

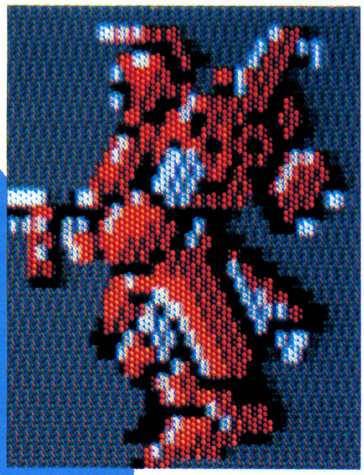
さてと、まあゲームはこうして進んでいくんだけど、敵をやっつければ経験値がもらえ、それがある程度になるとバトルスーツはレベルアップする。このときにＨＰが上がり、武器を強化することができるのだ。もちろん、どの武器をパワーアップするかはプレイヤーの自由。新しい武器もこのときそのレベルにしたがって自動的に支給される。そしてどんどんレベルが上がると(といっても30までだが)なんともう１機仲間の機がでてくるんだって。これはプレイヤーがあやつることはできないが、いっしょに戦う強い味方。もちろん彼も生き残ればレベルアップするんだぜ。そして敵基地をつぎつぎに占領していけば、最後にどこかにある本拠地にたどりつき、めでたいフィナーレをむかえられるわけだけど、ただ適当にやっていればいいってもんでもないんだ。なぜかというと、このゲームはプレイヤーが基地シーンでやったコマンドをカウントしていて、そのあいだに敵もその基地の数によってどんどんパワーアップしていくから。だから早く基地を占領しないと、どんどん敵は強くなっていくわけね。

どう、生まれ変わった『ローガス』は、みんなの期待に応えられるかな。



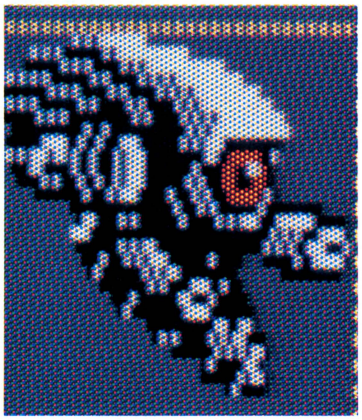


▲占領した基地を守っている味方砲撃兵。強くはないのですぐに逃げだすんだ

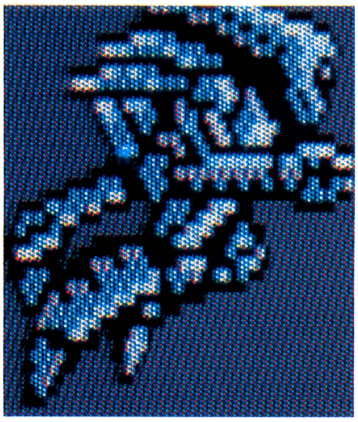


▲ホバーで飛び上がる敵キャラ。バズーカでバンバン攻撃してくるいやなやつ

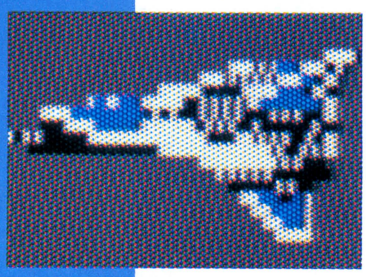
▼これは強～い敵キャラ。一つ目でとてもキモチワルイ～ので僕はきらいです



▼ちょっと見るとにぶそうだけど、ぴょんぴょんはねて攻撃してくる敵強力キャラの１つ



▼味方戦闘機は気まぐれ。いつも助けてくれるわけでもないのであてにできない



闇の仕掛人角川主水（もんど）の今日の一言

うーむ。人の世にはびこる悪は、とうとうランダムハウスにまで忍びこんでしまったのか。なげかわしい限りだ。まさかアクションRPGがこんなに変わってしまうとは、お釈迦様でもわからんかったぞ。でも人生、七転八起（ななころびやおき）、出直したからには今度こそ、今度こそ男のケジメをつけてほしいと主水（もんど）は望む。ランダムハウスの名に恥じぬゲームをめざせ。

イラスト／渡辺天留子

●(株)ランダムハウス／☎0424-87-8631／PC9801シリーズ(10月下旬発売)、ＰＣ8801ＳＲシリーズ、Ｘ１シリーズ(Ｄを除く)／12月下旬発売／7800円

《ティル・ナ・ノーグ》

Tir-nan-óg

『大戦略』シリーズですっかり名をあげたシステムソフトだけど、もうひとつ忘れちゃいけないのが本格RPG路線だ。昨年も『エリュシオン』という力作が出たけれど、今年はこの『ティル・ナ・ノーグ』に注目。シナリオ作成機能ってやつがウリなんだけど、ケルト神話をベースにした基本設定も、プレイしてみたゲームの面白さのほうも、こりゃなかなかのもんだぜ！

まずはケルト（アイルランド）神話の世界にひたってみよう

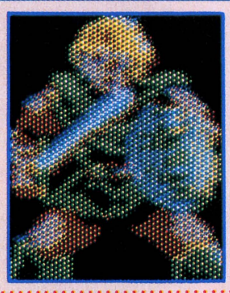
いやあ、この『ティル・ナ・ノーグ』は、クロちゃんもびっくりのゲームだったね。まさかケルト神話がテーマのＲＰＧが出るとは思わなかったよ。でも「ケルト神話なんて知らねえぜ」という読者のほうが多いだろうから、まずはそのあたりをちょいと触れてみようか。

アイルランドはイギリスのお隣りにある島国で、昔から緑の島といわれるほど自然の豊かな国だよ。しかしまずいことに、国内はほとんど平地ばかりで、国防の役にたつ山や川がぜんぜんない。だからアイルランドは、異民族による征服を何回もうけてる。そのせいでクフーリンという英雄の出てくるアルスター伝説も、有名なフィン・マックールのフェニアン伝説も、侵略者との戦いがそのテーマなんだ。

さて『ティル・ナ・ノーグ』は、これらの英雄時代よりもずっと前の、ダーナ族と呼ばれる半神たちの時代の物語。きみは常若（とこわか）の国といわれるティル・ナ・ノーグの、諸王国に起きた事件を、ダーナの勇者の姿を借りて解決しなくてはならないんだ。

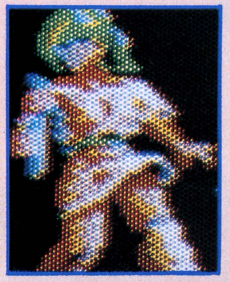
しかしそうはいっても、一人じゃなにもできないよね。このゲームで面白いのは、仲間となるキャラクターたちが、国じゅうにちらばっていることなんだ。そこでまずは仲間集めから、ゲームが始まるんだ。

市ケ谷くんとその仲間たち



ダーナ・オシー（男）

▶強そうに見えるけど、女のコと、力がたいしてちがわないのは、なんともなさけない。ダーナ族って女性上位なのかな？



アルセイド

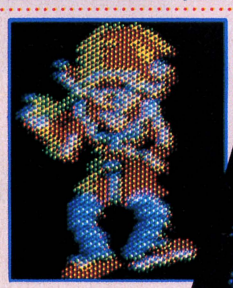
◀女のコの姿をした妖精の一種族（だったかなァ？）魔術力がかなり大きいから、ゲームの後半になると役にたつよ

ダーナ・オシー（女）

▶力が似たようなものなら、男よりも女のコのほうがいい、という意見は、なかなかスルドイところをついてるかもね

ヴラウニー

◀小人の一種で、なんだか槍を持って強そうだけど、実際はさほどでもなかったね。成長すればもっと強くなるのかなあ？

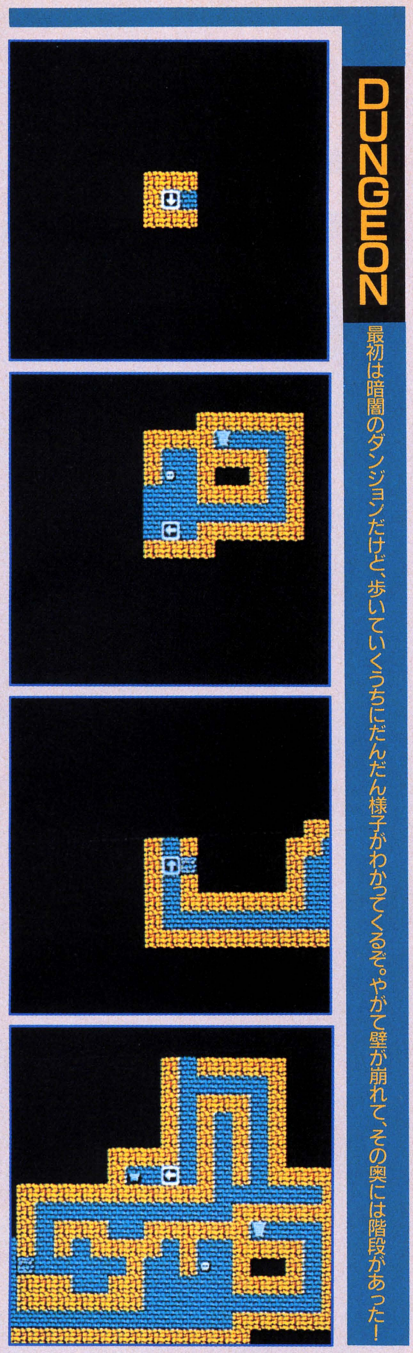


クルラコーン

▶絵ではなんだか弱そうだけど、この小人のじいさんは使えるよ。早いし力も強いから、出会ったらぜひパーティに入れよう

市ケ谷くん（主人公）

▶キミのキャラクターは、同じダーナ・オシーの中でも特別な絵になってるんだ。うれしいね。でも主人公が死んだら、ゲームはそれで終わりだから気をつけよう



DUNGEON

最初は暗闇のダンジョンだけど、歩いていくうちにだんだん様子がわかってくるぞ。やがて壁が崩れて、その奥には階段があった！

どのＲＰＧでもそうなんだけど、とくにこの『ティル・ナ・ノーグ』は、最初のうちは苦しい。ちょっと遠くにいくと敵はドーンと強くなるから、近くの町とダンジョンを往復して、経験と金をためることにしよう。もっともいちばん弱い怪物でも、こちらの人数が少ないと勝てないから、最低でも仲間を３人は集めたいね。

そんなわけでぼくも近くの平原を歩き回り、クモに追いかけまわされながら、仲間を探したんだ。いちばんよく出会うのが、同じダーナ族の男と女。しかしぼくが最初に出会った男は57歳二番目に仲間にした男はもう60歳にもなってるくせに、まだレベル１なんだぜ。いったいこいつらは、今までなにをしてたんだよー？

もちろん若い仲間もいるけどね。とくに女のコは若いほうがいいや。しかしこちらにも年齢が「？」になってるのがいるんだから、なんだか気味が悪いなあ。けっこうバーサンだったりしてね。年とってるとなんかまずいことが起こるんじゃないだろうな？

そんな疑いもあったんで、年寄りはみんなクビにして、男一人に女二人、さらに妖精を一人いれて、ぼくのパーティも完成だ。男・女・妖精と、みんな話しかたがちがうんだから、けっこう細かいところにこってるよ。とくに女のコのしゃべりかたが、性格で区別されてるのはなかなか笑えるね。

さて仲間が集まったら、いつものように、ダンジョンに入るとしようか。ところが中に入ってびっくり。なんとこの『ティル・ナ・ノーグ』のダンジョン、最初は真っ暗なんだ。あれえ、明かりをつけなきゃまずいのかな、などと思わず心配してしまった。

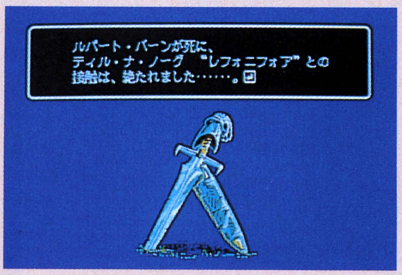
だけどあわてることはなかった。だってこのゲームのダンジョンは、一度歩くとその部分が自動的に地図になってくれるんだ。マッピングの好きなマニアには、ちょっとものたりないかもしれないけど、ナマケモノにとってはこりゃラクチンだよ。

さて、この『ティル・ナ・ノーグ』のダンジョンの重要なポイントは、たいがいの階にあるシークレットドアだろうね。近くを通ると「壁が崩れた」とか「秘密の扉を見つけた」なんてメッセージが出てくることがあるけど、どれもようするにシークレットドアを見つけたというわけ。

シークレットドアの奥のほうには、たいがい宝箱が隠されてるんだ。ここではお金も手にはいるけど、それよりうれしいのが「呪文の書」。これさえあれば、今日からぼくも魔法使いだ、とまではいかないけれど、魔法が使えれば最高だよ。もっとも呪文をかけるには魔術力がいるから、レベルが低いと魔法はあまり使えないんだ。早くレベルをあげたいよー！

それからシークレットドアの奥のほうで、下に降りる階段が見つかるときもあるぞ。こいつが見つからないことにはチョイと困るよね。だから「この階にはどうも階段がないなあ？」というようなときは、必死になってシークレットドアを探そう。レベルの低いうちはなかなか見つからないから、そんなときは全部の壁を押しまわってみるのもひとつの方法だね。

しかし一つ注意したいのは『ティル・ナ・ノーグ』でも深入りは禁物だということなんだ。でも、ダンジョンの地図がどんどんできていくのが楽しくて、ついつい下の階におりちゃうんだよね。もう、困ったもんだ。



▲きみが死んじゃうとこの画面の出番だ、ヒェー！

▲キャラクターの能力と持ち物だ。装備してる武器などには、小さなマークが付くんだよ

ティル・ナ・ノーグの昼と夜、怪物との激しい戦い、そして冒険は進んでいく

『ティル・ナ・ノーグ』の世界には、昼と夜があるというのは知ってたかな。なにしろこのゲームは、一日単位でどんどん月日がたっていくんだ。昼はあたりがみんな明るいけど、夜は薄暗くなってしまう（あたりまえか！）。

しかしこの昼夜は、ただ気分を出すためだけのものじゃないんだぜ。というのは『ティル・ナ・ノーグ』では、戦いなどでケガをしたキャラクターは、眠って生命力を回復するんだ。でもパーティが眠れるのは、一日に一回だけ。だからこれをうまく利用しないと、敵との戦いのときに苦しむよ。だれだい、ぼくは夜でも昼寝でもＯＫだぜ、なんていってるのは？

もっともケガをしたキャラクターも、時間がたつにしたがって、傷は少しずつ回復するよ。しかしこの回復のしかたもけっこう面白くて（きびしくて、かな？（重傷のキャラクターは生命力がなかなか回復しないようになってるんだ。そんなときに敵に襲われたらアウトだから、お金がもったいないけど町でケガを治すか、または呪文を使ったほうがいいよ。しかし魔術力は歩いていても回復してくれないから、けっきょくはゆっくりと眠らないとダメなんだけどね。

パーティのみんなが体力を回復したら、冒険がきみたちを待ってるぞ。また怪物との戦いだ。さてこの戦いをうまく運ぶためには、ポイントとなることがいくつかあるんだ。

第一は戦う怪物を選ぶということだね。『ティル・ナ・ノーグ』では、キミのパーティがまだ戦ったことのない怪物は、レベルも生命力も魔術力もすべてが不明なんだ。ということは最初の戦いでは、おもわず負けてしまうことが起こりやすい。だから最初のうちは、なるべく力のわかっている、早くいえば弱い怪物と戦うことにしよう。

しかしいつかは強そうな怪物と対決しなくちゃならないよね。そこで第二のポイントは、怪物の数が少ないときに戦ってみよう、ということなんだ。パーティと同じように、怪物も最高で５匹まで出てくるけど、まだ戦ったことのないやつとは、２匹か３匹のときに戦ってみるんだね。数の差があれば２レベルくらい上の怪物でも倒せるよ。

▲同じ場所でも昼と夜では、感じがかなりちがうぞ。夜のほうがいくらか危険みたいだね

MONSTERS

『ティル・ナ・ノーグ』に登場する主なモンスターを紹介しちゃうよ

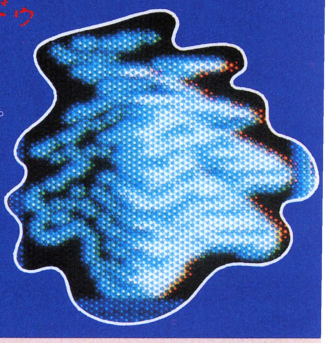
ブラーブ

◀なんだか気味の悪いやつだけど、初期の怪物としては、やや強いほうかな。注意しよう

ポイズンスネーク

▶毒ヘビだけど、それ以外はあまり強くない。それにこのゲームの毒は、あまり強力じゃないよ

ケイブドゥエラー

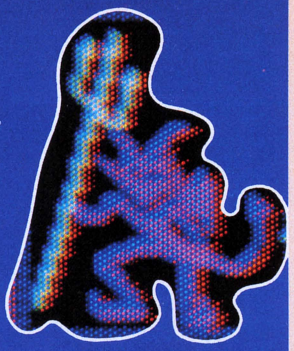


▶ブラーブよりも強い怪物。こいつを倒せるなら、２つめのダンジョンはまずだいじょうぶだ

FORMATION

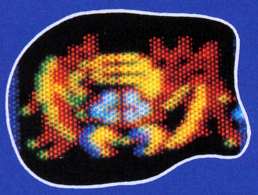
◀隊形は左のように細かく決めるんだ。そして怪物と戦闘になると、真ん中みたいな戦闘シーンになるぞ。でも弱いうちは、画面のはじギリギリにへばりついて、すぐに逃げられるように準備しておこう

インプ



▶夢魔の一種。槍などを持った、悪魔のような怖そうな絵にだまされるな。こやつはさして強くはないのだ

ラージスパイダー

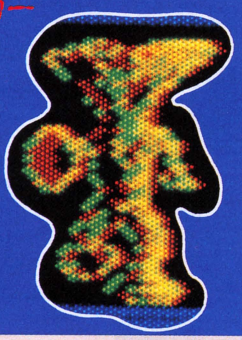


◀前号のヒュージスパイダーの親せきかな。たいして強くない。もっともヒュージに勝てない人は戦っちゃダメ

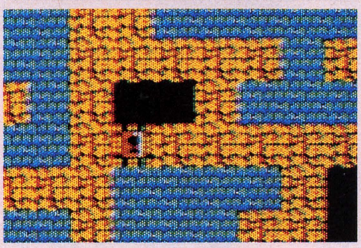
オーカージェリー

◀スライム、ジェリー系の大物。最初のうちでは強敵かな。もっともこちらのレベルしだいだけどね

シュリーカー



▶きのこのお化け（？）。マイコニッドの兄貴分てなところで、もちろんそれより強いから勝てない人は注意



▲ダンジョンのあちこちにある、鍵のかかった扉。さて、手持ちの鍵でうまく開くかな？

第三のポイントは隊形かな。パーティが戦闘に入る時にどんな並び方をするかは、自由に決められるんだ。そこで魔法を使えるけど生命力のないキャラクターは後ろのほうに、戦士役のキャラクターは前のほうに置くのが常識だね。または敵と距離をとって、飛び道具で攻撃するのも一つの作戦だね。

さて、最後のポイントは、やばくなったらとにかく逃げろ、ということかな。ぼくはまずいことに『ウルティマⅣ』をやってたんで、思わず「あっ、いけない、徳が下がってしまう」などと考えてしまい、もうひどいめにあったよ。『ティル・ナ・ノーグ』で出会った怪物すべてと戦っていたら、命がいくつあってもたりないからね。勝てそうもない怪物に出会ったら、さっさと逃げ出したほうがいいよ。

しかし敵から逃げたときに困るのは、怪物がときどき追いかけて来ることかな。とくにダンジョンの狭い通路で、怪物にはさみうちになったときなんかもう絶望的だね。でも、待ちなさい、早まってはいけない。そんなときは思いきって、その場でセーブしてしまうのだ。いったんセーブしてからゲームを再開すると、そのあたりの怪物はすべてクリアされてしまうから、どんなに弱いパーティでも脱出できるよ。

さて、こういった教訓を身をもって学んだぼくのパーティは、ダンジョンの奥にどんどん降りていったんだ。しかしダンジョンにはシークレットドアだけじゃなくて、ところどころに鍵のかかった扉がある。しかもこの扉の錠前は、色によって区別されていて、同じ色の鍵を持って来ないとあかない仕掛けだから困ったね。しかも市ヶ谷のヤツにやらせたら、とんでもないカンちがいをしてたっけ。

「ねえ、先生。ウルトラマンの鍵とエイプリルフールの鍵ってなんですか？」

きみたちは、いったいなんだと思ったかな。じつはウルトラマリンの鍵とエイプリルブルーの鍵のことだったんだよ。こんなことがあったんで、この『ティル・ナ・ノーグ』のレポートは、ぼくが自分でゲームをやって書くことにしたんだ。ほんとにもう！

この世界にはいくつもダンジョンがあって、最初のダンジョンで使わなかった鍵は、ちゃんと2番目のダンジョンで使うようになってるんだ。ダンジョンの中には、実際に近くを通りかからないと、地図の上だけでは、さっぱり見つからないやつもあるから芸が細かいね。こちらのレベルにあわせて、中の敵もだんだん強くなってくるし。

さて、そうこうするうちに、ぼくのパーティはダンジョンを5つ突破して6つめのダンジョンのワープゾーンの謎に挑戦中なんだ。まだ全部は終わってないけど、『ティル・ナ・ノーグ』はなかなか楽しいゲームだよ。キミたちも期待していいんじゃないかな。

別のシナリオを作ってみると…

さて、『ティル・ナ・ノーグ』の最大のセールスポイントは、ゲームの中にシナリオの作成機能が入っていて、新しくゲームを始めたいのなら、まったく別なシナリオを作れるということなんだ。しかし、そんな話を聞くと、それじゃできあがったシナリオはいったいどのくらいちがうのかな、という興味がだれにでも起きるよね。そこで試してみたのがこの写真。おなじみ市ヶ谷くんにも、『ティル・ナ・ノーグ』に挑戦してもらったんだけど、ぼくのシナリオとのちがいがわかるかな。

なんといってもすぐにわかるのは国の名前だね。ぼくのシナリオの「レフォニフォア王国」が「リフォンディニ王国」に（うー、舌をかんでしまった）変わってるし、右上にある地図もまるでちがうでしょ。それに細かいことをいえば、地名も年月もみんなちがうし、ダンジョンの内容もちゃんと別なものになってるんだ。

まあ同じ『ティル・ナ・ノーグ』をやってるんだから、ゲームのシステムは変わらないし、出てくる怪物や種族も同じようなもんだ。でもキャラクターの名前やデータがちがうから、別のシナリオっていう雰囲気はけっこう出てるよ。しかし、それにしても市ヶ谷くんのパーティは、女のコばかりだなあ！

●システムソフト／☎092-714-6236／PC9801シリーズ／価格未定／12月発売予定

中国4000年のアクションRPG

天地を喰らう

人間界の支配をもくろむ幻雄魔王の野望を砕くため、「三国志」の勇者たちが戦いを挑む。中国を舞台にした初めてのRPG登場。

本宮ひろ志のマンガがゲームになった！

「ン～、『天地を喰らう』？　知ってるよ、ソレ。本宮ひろ志のマンガでしょう？　ほらさぁ、『三国志』をアレンジしたヤツ」

……すぉーなのだ。『天地を喰らう』と聞いてピーンときたキミは、かなりスルドイ。少年ジャンプで連載されていたあのマンガが、ぬわぁんと今度はRPGになって再登場する！

マンガを読んだ人なら知ってると思うけど、なんてったって舞台は中国。それも英雄・豪傑がカッポしていた三国志の時代の話ときたら、盛りあがらないはずがない。ちょっと考えてみても、キャラクターは劉備玄徳や諸葛亮孔明・関羽・張飛など、一癖も二癖もありそうなやつばかりがワンサカそろっている。もちろん、4000年の歴史をもつ国だから、モンスターだってドラゴンじゃなくて麒麟になるかもしれない。

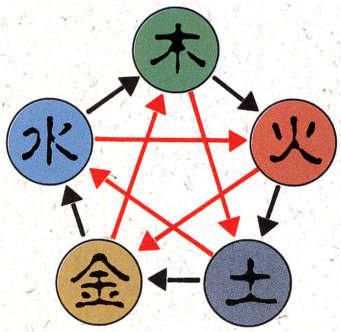
うーん、いままでいろんなRPGが出てきたけど、こいつはちょっと新しいぜ。

◀地下迷宮の中は、こんなふうに表示される。スピードは抜群だ

「この世に存在するすべての物は、木・火・土・金・水の五元素によって成りたつ」という、古来より中国に伝わる世界観。

五行思想には、ひとつの元素が他の元素を生みだす相生と、他の元素を殺す相こくというふたつの基本的な考え方があり、これが世界の調和を保つという。

五行思想



相生

他の属性を生みだすために働く、正の作用。たとえば、木は燃えて火となり、火は灰を生んで土をこやす。

相こく

他の属性を殺すために働く、負の作用。たとえば、金は斧となって木を倒し、木は土から養分を吸いとる。

上の図は、5つの元素の相生・相こく関係を表したもの。モンスターやアイテムなど、すべてこの関係に影響を受ける。

三国志の英雄たちがメンバーだ！

劉備　関羽　張飛　趙雲　諸葛亮　曹操

●ウインキーソフト　☎06-388-8177　●PC8801SRシリーズ　6800円　12月発売予定

劉備玄徳になって、幻鐘魔王を倒せ！

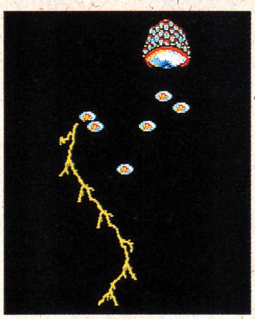
「中国は漢の時代。人間界を支配しようという幻鐘魔王のたくらみにより、世は大きく乱れていた。そんなとき、一介のわらじ売りに過ぎなかった若き劉備玄徳は、竜王の娘に連れられ天界に昇り、呑邪鬼の胆を食い不死を得る。そして竜王の命令により、幻鐘魔王を倒すべく共に闘う豪傑たちを引き連れて魔王のいる地下迷宮へと向かった」

ゲームストーリーをいうとこんなぐあいかな。わかる？　つまり三国志の登場人物と背景を基に、スリリングな冒険が新たに創造されたってわけだ。

でもって、もちろんプレイヤーが演じるのは劉備玄徳である（そりゃそーだって）。ゲームは、玄徳が呑邪鬼の胆を食い、仲間を集めて地下に乗りこもうとしているところからスタート。チームは最大５人編成なので、あと４人、気に入ったやつを加えることができる。原作もそうだったけど、この『天地を喰らう』の登場人物は、みんないろんな個性をもっているので、得意な武器や性格を考えて慎重に選ばねばならない。そうそう、このとき中国独特の「五行思想」がキャラクターの性格にも関係している（くわしくは前のページを見よ）。たとえば、「火」の属性をもったモンスターには「水」の属性をもった武将が有利になり、「水」の属性をもった武将は「金」の属性をもった武器を手にしたとき、さらに強力になる。どう？　ちょっとややこしかったかな？　まっ、とにかく、そんなこんなでチーム編成はもちろん、武器やキャラクターの組合せにしても、いろんなバリエーションが楽しめるようになってるんだな。

現在開発は順調で、発売は12月中ごろの予定とか。とりあえず機種はPC-88だ。まったく、これでまた年末がいそがしくなりそうだぜ。

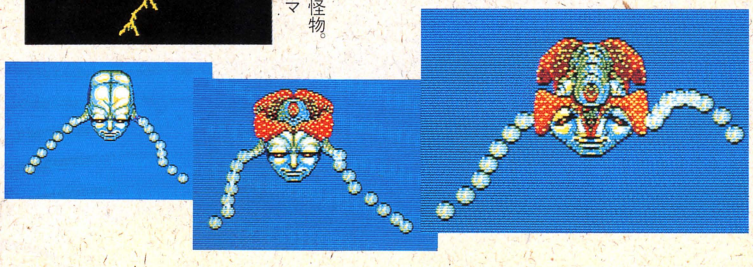
大妖怪 MONSTER



◀イナズマ攻撃してくる、目玉の怪物。クルクルまわるオプションがジャマ

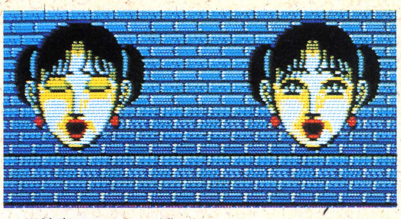
幻鐘魔王の潜む地下迷宮は、10層。それぞれの階で、ビッグモンスターが待ち伏せている。戦闘になると、画面はこんなふうにアクションシーンに変わり、手に入れた飛び道具を使って決着をつける。モンスターにも五行思想に基づく属性があるので、有効な武器を選ぶのが勝利のキメ手だ。こいつを倒さないと、下の階へは行けないぞ。

▼長いオサゲを振りまわして接近攻撃。パックリ割れる頭も、おちゃめー！

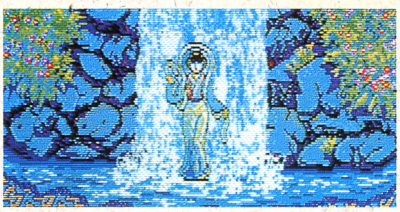


催事 EVENT

地下迷宮には、謎解きを中心とするさまざまなイベントが、チームを待っている。これをクリアすれば、有効な武器やヒントを手に入れられる……、ということになっているのだが、いかにも中国っぽいアイデアが盛りこまれたこのイベント、見ているだけでも十分楽しめるよ。



▲幻鐘魔王によって捕えられた、女の子２人



▲滝の所でムニャムニャをすると、天女が現れる

▲怪しげな花からたくさんの蝶が飛びだして、あたりを飛びかう

▲ぶーぶー息を吹きまくる、風神のオッサン。見よ、この迫力あるアニメーション処理を！

SOFT E

●ソフト・エクスプレス・スペシャル●

いつもの「ソフトエクスプレス」に、先取り情報でいっぱいの「スーパーソフトエクスプレス」も連結して、グーンとパワーアップした「ソフトエクスプレススペシャル」号、出発進行!!
話題のあのソフト、このソフトで列車の中は超満員!
みなさま、お乗り遅れのないように、お早くご乗車くださ〜い!

スーパーソフトエクスプレス

ウイングマンスペシャル	P. 74
カリ・ユガの光輝—ディーヴァ—	P. 76
Mr. プロ野球	P. 78
ガイフレーム	P. 80
アンドロギュヌス	P. 82
ノヴェルウェアシリーズ	P. 84

XPRESS Special

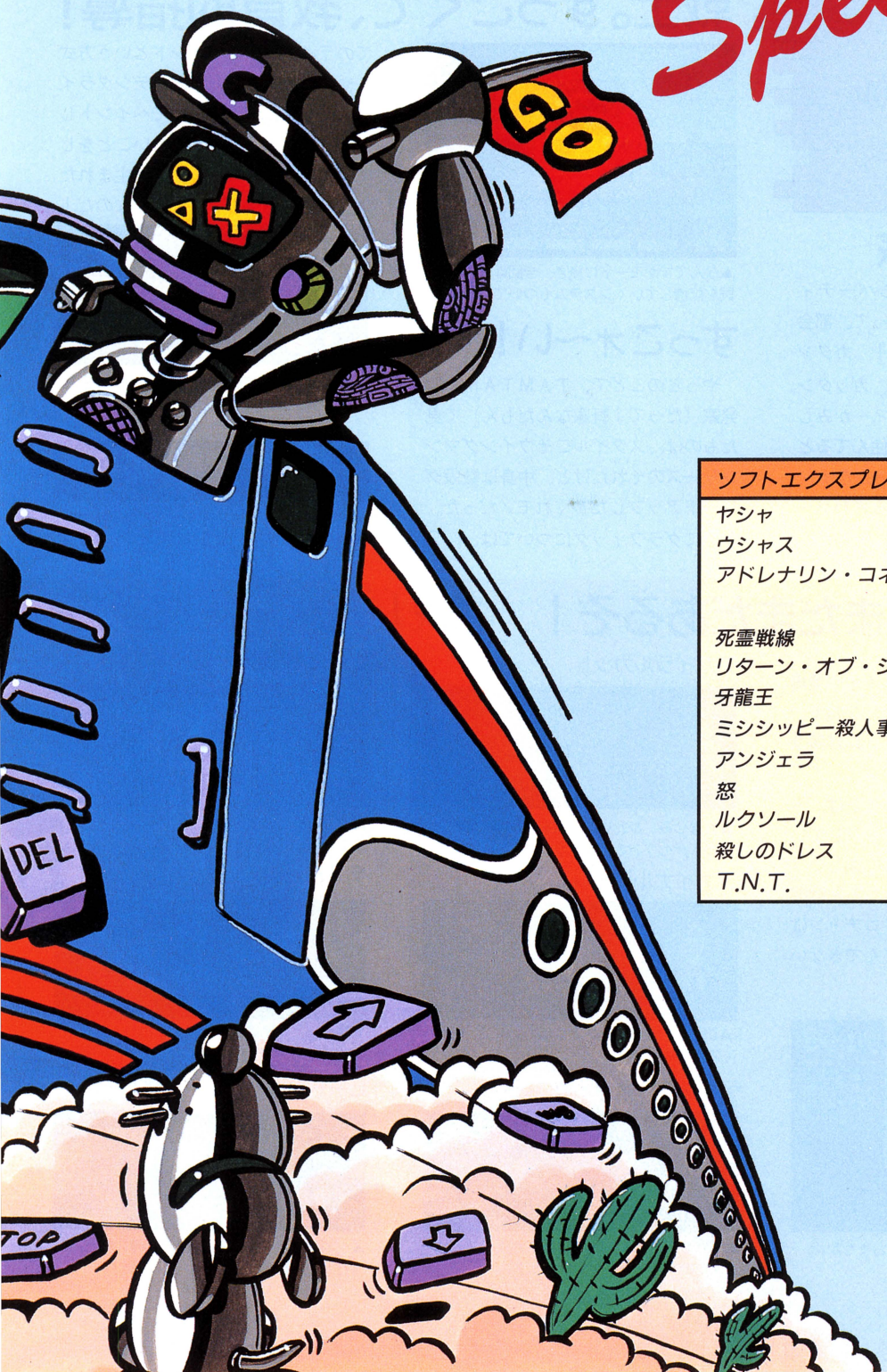


イラスト　早川茂喜

ソフトエクスプレス

ヤシャ　P. 86
ウシャス　P. 88
アドレナリン・コネクション　P. 89

死霊戦線
リターン・オブ・ジェルダ
牙龍王
ミシシッピー殺人事件
アンジェラ
怒
ルクソール
殺しのドレス
T.N.T.

スペシャル

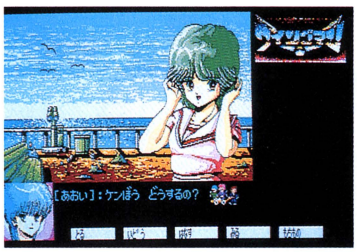
ウイングマンスペシャル・さらば夢戦士。すっごくて、教育的指導！

ウイングマン
スペシャル

ＰＣ-8801ＳＲシリーズ　5D　7800円
11月下旬発売予定
エニックス　☎03-366-4345

隠れ家への旅

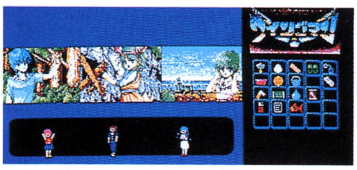
ある日、私たちパーティは西武新宿線に乗って、都会をはなれた。ガタンゴトン！　ガタンゴトン！　さぎのみやァ～、ガッタンゴットン！　かみしゃくじぃ～かみしゃくじぃ～。あっ、オレの住んでるところじゃないか、か、帰ろうかなァ、ガッタンゴットン！　ところざわァ～デェ～イ！　いったいいつ着くんだァ！



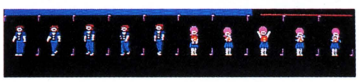
▲なんですかモードに続き、今回は必要な名詞を記憶していくシステムもついているゾ！

すっごォ～い！

やっとのことで、ＴＡＭＴＡＭの開発家（だって１軒家なんだもん）で見たものは、スタイルこそウイングマンシリーズのそれだけど、中身は数段グレードアップしたすぐれモノだった。とくにグラフィックについては、1、2でのライン書きにペイントという方式をやめ、線描きした原画をデジタライズし、それにドット単位でペイントしていくという、おっそろしいことをしているんだそうだ。そして、生まれたのがこの超ムチムチ（？）画面なのだ！



▲これが新しい移動モードだ。移動先が右左にスクロールしていくというすぐれもの



▲動かした方に建太も向くんだけど、そっちの女の子はワ～イ。背を向けるとグッスン！

お楽しみはまだまだあるぞ！　ちぇいんぐ～ってか？

とにかく、ゲームのスタイルや登場人物は１、２とほとんど同じなので、いまさらウイングマンファンには言うだけヤボってもんだネ。

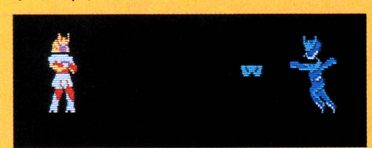
ただ、操作性やシステムなどは、今までよりググッとパワーアップしているので、さらに、さァ～らに楽しいソフトになるだろうネ。もっちろん戦闘モードも健在だし、カワイコチャンはいっぱいだし、もう～がまんできないよォ～！

▲画面が反転して、ヤヤッ！　おまちかね、バトルモードに入ったゾ！

スパイラルカット

▲おなじみ、ひたいのW型を飛ばす攻撃だ。ウルトラセブンのアイスラッガーってとこだ

ファイナルビーム



▲訳すと、最後の光線となるわけやネ…だからなんだっつうの！

デルタエンド

▲これも訳すと三角の終り（？）やね。ウイングマンのキョーレツな必殺ワザダス

ビームフラッシャー

▲またもや訳すと…いいかげんにやァ～めた。見てのとおりの攻撃ですがす

デスボール

▲死の球、その名のとおり球状のエネルギーが敵めがけて飛んでいくんだ

ヒートショック

▲上のデスボールが命中して敵が動けなくなったところをヒートレイバーで攻撃！

SUPER SOFT EXPRESS

こんなに見せちゃピ！　警告ぅ〜！

第1部

▲おなじみ美紅ちゃんだね！

▲モモコちゃんも相変わらずカワイイネ！

▼学園戦隊のイエロー、渡辺

▲布沢さん、ヒップラインが…うっ

▲アイドル歌手の美森くるみ

▲言わずとしれたあおいさん！

▲またも登場大食らい福本！

▼ヒェ〜、ヴィムのすっぽんぽん！

▲ほとんど地元のヤクザ！

▲松岡先生だってキレイ！

▲あれ？　ナーニ、リロちゃん！

▲あちゃ〜！　のぞきはダメョ！

▲だからァ〜のぞきはダメ!!

▲あれ？　ここはいったい…

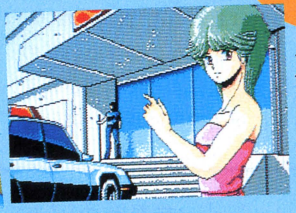
コーヒーブレイク

▶楽しそうにアソブ2人

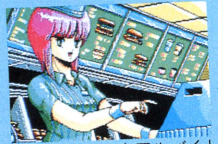
◀そして、夕ぐれの浜べで……

第2部

▶まっまずいョ〜女の子の部屋に…


◀ケイサツだなんて何があったの？

▲買い物中の松岡先生だ


▲モモコちゃんもアルバイト

▲またもやヤクザの北村

そして……

▼ムム、空から女の子が…いいなァ

▼お話は、いよいよクライマックス！

▼いよいよ、最後の決戦！

▼でっ出たァ〜！

▲夜の公園に美女2人！

▲美女と子犬！絵になるネエ

◀なァ〜にやってんだコイツ！

カリ・ユガの光輝

SPACE SIMULATION WAR

DIVA

暗黒の宇宙空間を音もなく移動する艦隊群。敵防衛施設に殺到するDA(ドライビング・アーマー)の戦士たち。『カリ・ユガの光輝』はこの冬期待の超大作シミュレーションだ!

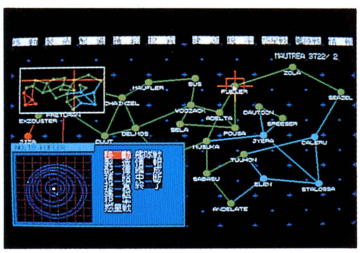
壮大な宇宙戦史が展開される!

カリ・ユガの光輝
――ディーヴァ――

PC98シリーズ／価格未定／年末発売予定

T&Eソフト　☎052-773-7770

『カリ・ユガの光輝――ディーヴァ』は、これまでの『ディーヴァ』とはまったくコンセプトの異な



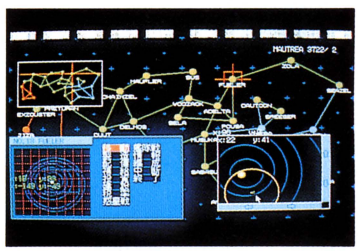
▲星系マップはウィンドウで表示される

る超弩級の完全シミュレーション・ウォーだ。現時点では鋭意開発中とのことで、その詳細は次回に譲るが、ここではとりあえずゲームシステムのポイントについていくつか取りあげてみよう。

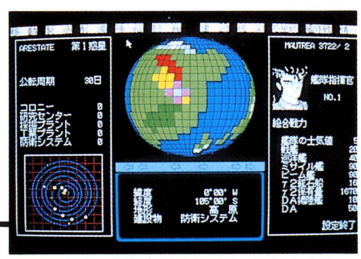
■マップの種類が豊富になった!

マップには①銀河マップ ②星系マップ ③惑星マップの3種類があり、このうち①銀河マップは8ビット版ユーザーにおなじみのもの。98版であらたに追加されたのがあとの2つのマップだ。

②星系マップについては、写真を見ていただければわかるように、『カリ・ユガ――』では星系が、恒星と、その軌道上を回る惑星によって構成されている。さらにその惑星は月ごとに軌道上を移動するという凝りよう。また、艦隊やドライブポイントなどもウインドウ表示され、作戦上もっとも重要なマ

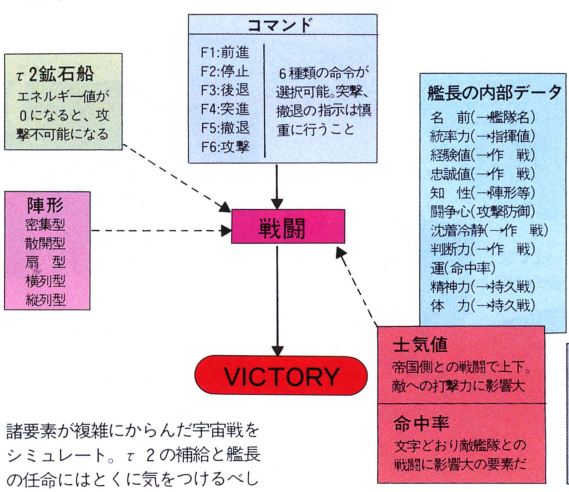


▲艦隊の移動を指示。移動範囲が示される



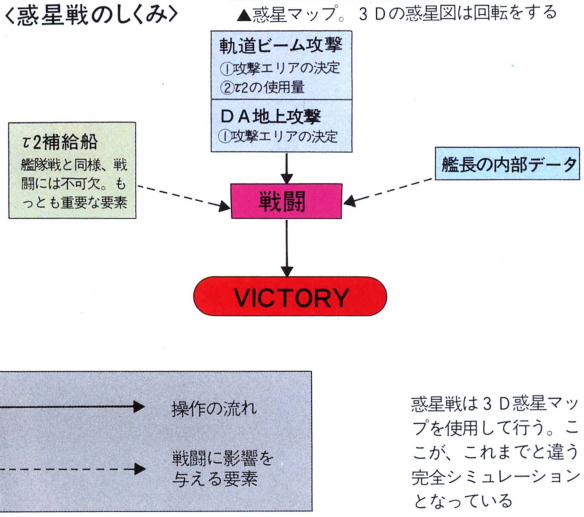
▲惑星マップ。3Dの惑星図は回転をする

〈艦隊戦のしくみ〉



諸要素が複雑にからんだ宇宙戦をシミュレート。τ2の補給と艦長の任命にはとくに気をつけるべし

〈惑星戦のしくみ〉



惑星戦は3D惑星マップを使用して行う。ここが、これまでと違う完全シミュレーションとなっている

▲星系データがウィンドウ上に表示される

ップといえる。

③惑星マップは惑星戦と惑星情報表示の際に使用される。このマップにはゲームシステムに絡んだ様々な新機軸が打ちだされている。

■艦隊戦、惑星戦とも完全シミュレーションをめざしている！

艦隊戦ではユーザーは基本的な命令を与えるだけでよい。あとはスクリーン上での戦闘を見ながら状況を判断、純粋に戦略級の作戦立案に専念することができる。また惑星戦は、これまでのアクションを排したシミュレーション本来のモードとなっている。惑星マップを見ながら、敵惑星を攻略、ここで必要となるのはキミの戦略的センス。完成が待ち遠しい壮大なスペース・シミュレーション・ウォーだ。

ズラリと並んだ艦長候補が魅力！

▼艦長キャラの見本。まだ未確定だが、見たような顔が混じっている

『カリ・ユガの光輝――ディーヴァ』のゲームシステムの柱のひとつに、艦長の任命がある。最大20名までのリストアップされた艦長候補の中から選択、任命することによって、以後その艦隊の指揮は艦長がとることになる。

各艦長にはそれぞれ個性があり、ユーザーはその艦長の性格に応じた任務を与えてやることが必要だ。たとえば、持久戦なら精神力と体力がまさっている艦長が適任だし、食うか食われるかの大規模な遭遇戦では、なんといっても闘争心と沈着冷静な判断力をかね備えた艦長が頼りになる。ブラックマーケットで候補を雇うこともできるので、艦長の選考は慎重に。また無理な戦闘を強いたり、指揮をあまり任せてもらえないと、忠誠値が低下、命令に従わなくなる恐れがある。人材を上手に使おう。

データ互換で魅力が倍増!!

アシュギーネ ～虚空の牙城～

MSX2／6800円／12月上旬発売予定

パナソフトセンター　☎03-475-4721

『アシュギーネ・虚空の牙城』も、ほぼ順調な進展を見せている。ストーリーは、父と母を惨殺した仇敵バヌーティラカスの居城をめざす、エリトリアの王子アシュギーネの活躍を描いたもの。アクションゲームとして発売されるにもかかわらず、背景となるストーリー設定は凝ったものとなっている。また、カンジンのアクション場面もみごとなものだ。

主人公キャラの大きさもさることながら、剣による戦闘に臨場感を与えるために血しぶきが飛びちるなど、さまざまなくふうが凝らされている。

なおT＆Eでは、マイクロキャビンから発売される同名のソフトとの間にデータ互換を実現。具体的には、S-RAMカートリッジをもちいることで、主人公キャラのLIFE（生命力）、LEVEL（経験値）、足の早さ、そして特殊アイテムが互換できるようになっている。

次々と新しい試みでパソコンゲームの可能性を広げていくT＆Eの今後の方針を、さらに注目していきたい。

▲血しぶきが飛び散るのがなんともリアルだ

▲二連太陽が合の位置にあるときアイテムが！

▲ダンジョンにはワープポイントもいくつか

Mr.プロ野球

今期はビリでも泣くな監督、勝つまでは

Mr.プロ野球

PC-8801 SR シリーズ（VA には非対応）
9800円　12月中旬発売予定

クリスタルソフト　☎06-327-0226

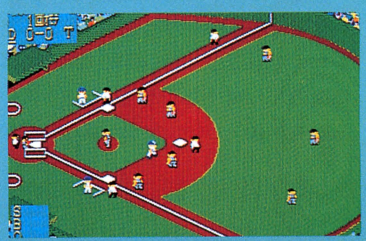
いまやゲームセンターでもファミコンでも大人気の野球ゲームだが、どうやらまたとんでもない新作が登場しそうだ。『ボルフェスと５人の悪魔』などでおなじみのクリスタルソフトが、年内発売をめざして開発している、『Mr．プロ野球』がソレだ。

これまでの野球ゲームといえば、敵・味方に分かれて「投げた、打った」のアクションゲームが主流だった。なんというか、そう、野球のきわめて健康的な部分をゲームにしてきたって感じのヤツだ。ところが、この『Mr．プロ野球』は、野球ゲームにして野球ゲームにあらず、スポーツゲームにしてスポーツゲームにあらず、といったらいいのかな。ズバリ、勝つのが目的のサバイバル野球。生き残るためには、多少ヤバイ方法でも手段を選ばないという、ダークサイドからシミュレートした野球ゲームなのだ。

プレイヤーが演じるのは、優勝の野望に燃える監督だ。リーグ制覇を目指すためには、選手を鍛えて強いチームに育てる一方、裏工作もがんばらねばならない。例えば、相手チームの選手にスキャンダルのタネをまいて出場停止に追いこんだり、逆にこちらの不祥事をもみ消したりと、大忙しだ。また、監督とて、しょせんは人気商売。選手に酒をふるまったり、後援会にゴマをすることも仕事のうち。試合の観客動員数が増えれば収入も増えるが、スター選手を雇うにはカネが必要だ。やっぱり、どこでもプロの世界は厳しい。

どうだい、キミはこのダーティなプロ野球界で勝ち抜く自信はあるかな？

▲セリーグの順位と勝敗表。巨人が１位だ（そういや、ホントに優勝したね—今年は）


▲試合中の画面。芝の緑が美しいね。後攻のチームのときは、３塁側からの眺めになる

▲監督のパラメータ表示と、行動選択をしているところ。にぎやかな画面でしょ

選手に女や酒でゴマをすれ

▲練習の後に、居酒屋で一杯。経費は安く上がるが、選手への効果はイマイチだ

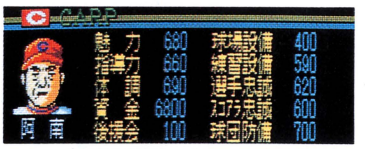
▲たまにはキャバレーでドンチャン騒ぎも悪くない。ボッタクリの店に気をつけてね

▲バニーガールつきの、高級クラブ。効果はバツグンだが、経費はバカ高！

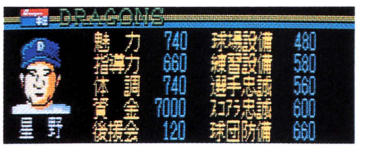
12球団全データ

『Mr.プロ野球』には12球団全監督データが入っている。なるほど、うまく数値化されてますねぇ（おっと、これはまだ「一応」のデータだそうです、ハイ）。

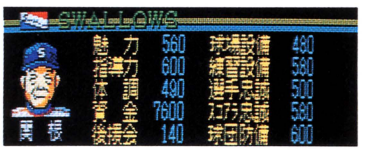
▲ジャイアンツ、王監督。さすが強力な後援会がついているだけあって、資金もたっぷりだ。これなら、プッツンしないで勝てそう。



▲カープ、阿南監督。これといった特徴はないが、指導力はやや高め。いかによい選手を育てるかがポイントか？



▲ドラゴンズ、星野監督。魅力が高く、資金もまあまあ、選手も強力なので、総合するとかなり有利だ。

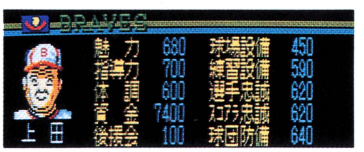


▲スワローズ、関根監督。全体的に、やや低めの数値。歳のせいか、やや体調が悪いのが心配だ。監督も、体力あっての仕事。

▲ホエールズ、古葉監督。魅力・指導力ともかなり高いのだが、後援会がちょっと貧しい。いかにして人気を集めるかが課題だ。

▲タイガース、吉田監督……、おおっと来期は村山さんになっちゃいますねぇ。やっぱ、このデータは変更になるのかな？

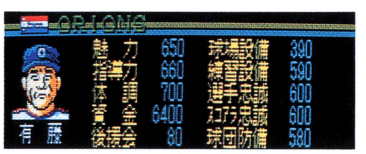
▲ライオンズ、森監督。ジャイアンツ王監督に次ぐ、高い魅力と資金力。球団防備のよさも見逃せない。



▲ブレーブス、上田監督。なんとか平均点。選手の使い方次第では、上位食いこみも充分可能。

▲ホークス、杉浦監督。全体的に、やや低め。苦しい戦いになりそうだが、それを乗り越えるのがゲームだ。

▲ファイターズ、高田監督。ホークスとたいして変わらないが、若干高め。資金の使い方次第といえそう。



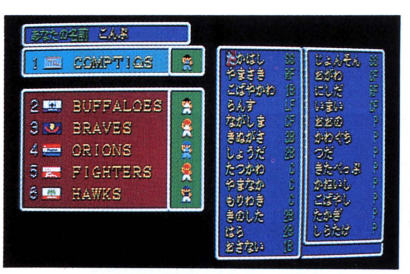
▲オリオンズ、有藤監督。後援会が、ボロボロに弱い。まずよい試合をやって、人気をつかんでから勝負だ。

▲バッファローズ、岡本監督。体調がチョイ低めだが、資金や魅力は平均以上。指導力もだいぶよいので、いい試合が期待できそうだ。

自分で球団をつくることもできる!!

あらかじめ用意されている12球団で遊び飽きたら、完全オリジナルのチームをつくりリーグの中に入れてみるのもおもしろい。例えば大リーグのデータや、高校野球の優勝校なんてのを自分なりに数値化し、実際にはありえない試合を組んでみるのもいいだろう。あるいは、自分の監督としての能力を客観的にとらえて、魅力・指導力・体調を決めるなんていうのも結構シビアで楽しめるかもしれないね。

いまのところ、どんな形でパラメータの設定をさせるか具体的には未定だということだが、楽しみだ。



▲こんな風に、チームを作って、リーグを編成する。ユニホームも好きなのを選べるのがうれしい

『エルスリード』『ガイアの紋章』と発表して世のSLGファンを狂喜させたNCS。年末に発売するニューゲーム『ガイフレーム』はいっきなし未来へワープして、内容もRPG+SLGという雄大なものなのだ。ガイア大陸の完結編という意味もあるこのゲーム、いったい何が隠されているの。

ガイア大陸数千年の歴史がいまあかされるときがやってきた

ガイフレーム

PC8801SR、PC9801、XIシリーズ／7800円／12月下旬発売予定

日本コンピュータシステム ☎03-486-6588

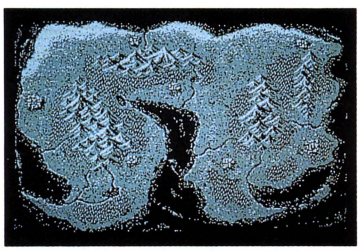
NCSの新作SLG『ガイフレーム』は、ガイア大陸を舞台にした3作目で、そして完結編になっているという。まずバックストーリーから話そう。

ガイア4220年、ヴェルダース連邦は軍技術局大佐スクロバビッチ・ユルゲンスキーの研究によって、科学技術で「闇の力」を生みだすことに成功した。そして力をもった者の常として、それを使う場を求めるように大陸侵攻にのりだしたのだ。それをすばやく察知したデイアースレ連邦軍は全軍団緊急態勢に入ったが、ヴェルダース連邦軍の「闇の力」は科学技術によって強力なものとなっていたため、持ちこたえるのがやっと。戦線は膠着(こうちゃく)した。

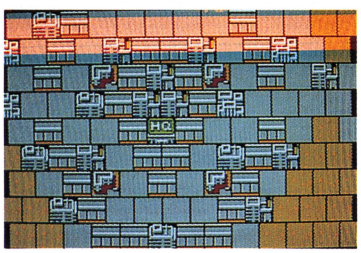
一方、この「闇の力」に対抗するには伝説の「ガイア・クリスタル」が必要とわかったデイアースレ連邦は、装甲騎士軍団長エルビン・ランバードに特殊部隊をあたえデイアスシティへと向かわせた。伝説では「ガイア・クリスタル」には古代の光りの巨人「闘神兵」を呼び覚ます力があるという。

そう、舞台はガイア大陸の未来。前2作がファンタジー色の濃いドラゴンや魔法が飛び交うものだったのに、こんどはバトルスーツロボットが登場するSFアニメ調とがらっと変わった。しかしその未来設定の中にも古代の力、闇と光の対立があり、これがシリーズとしての完結編を匂わせているんだ。マップも未来の大陸ということで外観もだいぶ変わった。が、それだけではないぞ。いままでのエリア移動→戦術マップ戦闘という方式から、大戦略的なオールまる見えスクロールマップへと大変身。紙上で表わすと3m×3mもの巨大なものなのだ。

説明によると、ただコマを進めていって戦闘するだけのSLGのイメージをなんとか変えて、プレイヤーがその戦闘にいたるまでの背景や世界情勢などを実感できるものを目指しているそうだ。そのためRPG的要素も組み合わせてゲームをデザインしたという。前作みたいに兵力を集めるためだけの戦略とか戦闘に勝てば先に進めるとかの単純なシステムではなくて、あるときは主人公として町の中を歩きまわって他人から情報を集めたり、またあるときは戦闘の指揮をとったりしながらゲームは進んでいく。そうすることによってプレイヤーはその世界の状況やいままで知らなかった古代の謎なんかに触れてガイアの歴史を感じることになるわけだ。また、指揮系統ができて戦闘車両などの各ユニットは6人いる指

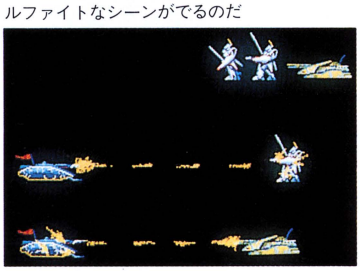


▲未来のガイア大陸。地殻移動や天変地異で昔の面影もない

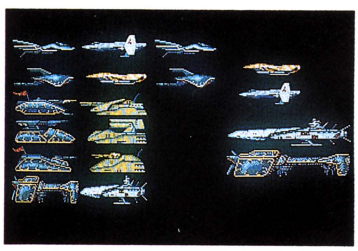


▲こんどのマップはフルスクロールで3m×3mの巨大さだ

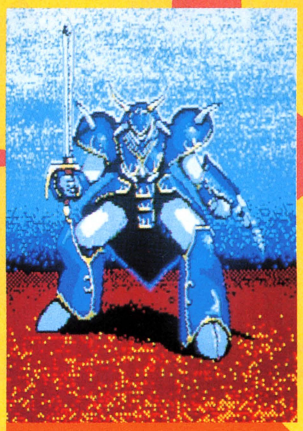
▼戦闘になるとウインドウが下に開いて、リアルファイトなシーンがでるのだ



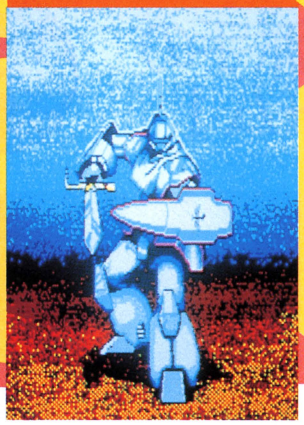
▼ゲームに登場する新たな武器の数々。SFぽい宇宙戦艦みたいなものもある



▼町の中で出会う人物たち。情報集めないと先へ進めないRPG的要素も豊富



▶サーベルをふり上げたバトルスーツロボット。兵器は全部で13種類あるそうだ



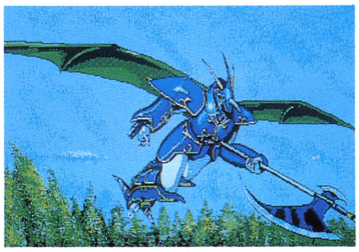
▶さらに盾も持っているバトルスーツロボット。前作とはまたちがったノリが楽しめそう

揮官（この中の１人は主人公）の下に配置され、１つの部隊としていっしょに行動していく。これはなぜかというと、ユニットは指揮官から一定の距離にいればエネルギーを良好な状態に保てるが、ひとたびその影響圏外へでてしまうと行動が制限されたりするからだ。これによって戦闘時でもバラバラな動きはできにくくなり、どこから攻撃するかなどの作戦が必要になってくるだろう。そして、いざユニット同士がぶつかると、なんと画面にウインドウが開いてリアルな戦闘シーンまで現われるんだ。ほんといたれりつくせり。

とまあゲームはこうして戦闘に勝ちながら占領した町で情報を収集しガイアクリスタルを探したりするんだけどここで重要なのが音だ。ＢＧＭはもちろん入ってるけど、クリスタルに近づくと探索音が鳴るようにできてるんだって。そして近づくほどこれが大きくなるんだ。おもしろいね。

新しいことばかりで紹介しきれなかった感もあるけど、年末チェック商品だ。

▲エアーベースを飛び立つ戦闘機。もしかしたらこれって変型してしまうのかしら



▲なんか恐しいカマを持ったバトルスーツロボットだ。背中の羽根がかっこい～っ

最近過激なおもしろさのＭＳＸ方面。

ファン待望のMSX移植版

ここにまたひとつ話題のゲームがやってきた。メガロム『エルスリードＭＳＸ』だ。もちろんただ移植しただけ、なんて芸のないことは言いません。思考ルーチンも強化された特別バージョン。さらにＳ―ＲＡＭを使うことによって、セーブなんかもできてしまうわけで、こらあ買わずにいられませんがな、あんた。

▲98版でもあの勇者たちの姿を見ることができるようになった。うれピ～な

『エルスリード』が16ビットで動く

とってもうれしいお知らせです。88版、Ｘ１版のみだった『エルスリード』『ガイアの紋章』が、２つ同時にそれも98版で遊べるようになった。それがこれ『エルスリード戦史』だ。『ガイア』のユニット、魔法、戦術マップ、そしてキャンペーンモードまでが、そっくりそのまま『エルスリード』に移って、さらに戦術ルーチンも強化されたというまさに決定版だ。ほんと、いままで待たされたかいがあったってもんだ。これで８ビットのやつらにばかにされなくてすむぜ。

▲Ｓ―ＲＡＭでセーブ機能もついているからあせらずゆっくり作戦が立てられる

MSX

反生命戦機アンドロギュヌス

アンドロギュヌス

PC8801SRシリーズ
MSX2(R) } 7800円 (12/5発売)

日本テレネット ☎03-268-1159

豪華絢爛、ハデ派手のアクションゲーム！

日本テレネットの超新作は、やっぱりお得意のアクションゲームだ。

アンドロギュヌスとは、ギリシャ語で両性具有という意味。つまり男でもあり女でもあるということなんだ。この男＋女の主人公が、ある星を舞台にところせましとあばれまわるのが、このゲーム。単純明快でしょ。

で、ストーリーを紹介しよう。

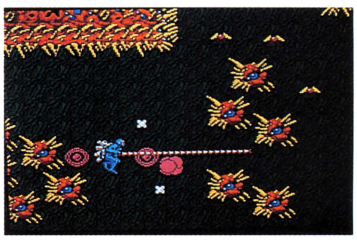
宇宙はつねに収縮と拡散をくり返している。そのなかでつくりだされていく正物質と反物質。これらはたがいに接触することによって対消滅を引きおこし、残ったほうが宇宙をつくりだしていった。そしていま、宇宙は長いあいだ正物質によって安定していた。

ところが宇宙の辺境で、反物質は1個の星ウルドをつくりだし、そのなかで反物質生命を育てはじめたのだった。

人類は、この宇宙を守るためにひとつの手段をあみだした。それが反物質生命体アンドロギュヌスなのである。

というわけで、プレイヤーの使命は反物質生命体の全滅なわけだ。

ステージの種類は全部で7つ。でも数にすると全部で13ステージ。じつはステージ1から6までクリアすると、もう一度1から6までクリアしなくちゃいけないんだ。で、やっと最後のステージにいけるというわけ。でも、単純に同じステージをくり返すわけじゃないんだな、これが。一度、目をクリ

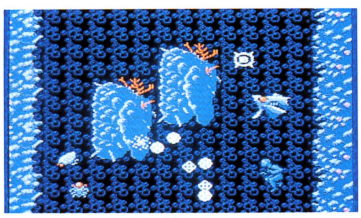


▲爆発したときのケムリがかわいい

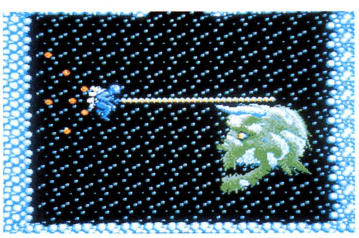
◀これが主人公。男のときは「マルス」

▲女のコになると「リーフ」。かわいいでしょ

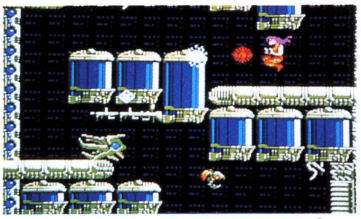
▲主人公のまわりの緑のヤツがバリアーだ



▲このステージは海のイメージだね



▲デカキャラとのたたかい。メチャ強いぞ



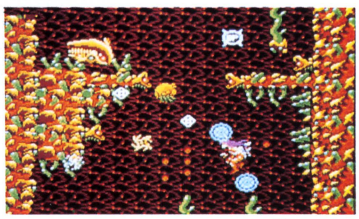
▲女のコに変身！　ポーズがキマッてる？

アすると、なんと主人公が男から女になっちゃうんだ。だから『アンドロギュヌス』なわけ。もちろん、敵の攻撃も最初の時よりもムズくなっている。

対するわれらのアンドロ君はというと、画面の上から降ってくる(？)ユニットをキャッチすることによっていろいろパワーアップするようになってる。

ユニットを取ると武器の種類が変わったり、武器の攻撃力がアップするんだ。それにバックポラライザーというパワーアップシーツが手に入るのもあって、これがあると、後ろにタマを飛ばしたり、スピードアップができるようになったりするんだ。これは便利だよ。でもいちばん強力なユニットはバリアー。これは敵の攻撃を防ぐもので、これがあるのとないのとではゲームのムズさが全然違っちゃう。このユニットが降ってきたら絶対に取ること。

取材にいったときには、12月５日の完成に向けての、最終調整の段階で、完成版では遊べなかったけど、手ごたえは十分。きっと年末最高のアクションゲームになっているぞ。



▲バックポラライザーのユニットが降ってきた

プロ野球ニュース

PC8801SR、PC9801、FM77AV各シリーズ、Ｘ１ターボ（8800円）、MSX2（7800円）
88→11／21、X1、FM→12／5、その他→12/12発売予定

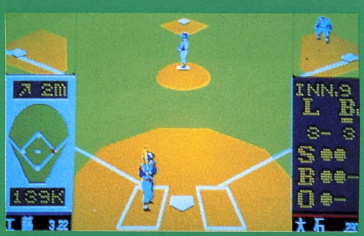
日本テレネット　☎03-268-1159

いっぽうこちらは正統派の野球ゲームなんだぞっと

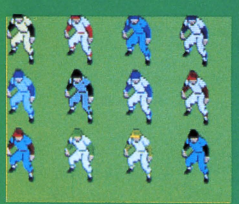
日本テレネットといったら最近はアクションゲームばっかりだけど、ひさしぶりに正統派スポーツゲームをつくっているというウワサを聞きつけコンプティーク編集部はさっそく取材に行ってみたんだ。そこで発見したのが、この『プロ野球ファン』。

最近野球ゲームってたくさんでてるのにどうしてわざわざ野球にしたのか聞いてみたところ、「最近の野球ゲームは演出にこだわりすぎて、ゲームの本来のおもしろさが追求されてない。シンプルにできるところは徹底的にシンプルに、凝るところは徹底的に凝ってつくってます」だって。さすがは日本テレネット。電光掲示板ふうの表示や、キャラの動きのこまかさなんかすごい。

そのうえ、ＴＶの「プロ野球ニュース」の協力もあるとかで、こちらも期待の１本になりそうだよ。



▲メイン画面。カウント表示に注目！



◀12球団揃いぶみ。どれがどれかはわかるよね

▲なんと守備シフトも変えられるのだ

▲過去10打席の成績もわかっちゃうぞ

▼見よ、このこまかな投球のアニメパターンを

ノヴェルウェア

PC8801SR、PC9801、X1 各シリーズ、MZ2500
FM 77（価格未定）　『CHATTY』→12月
中旬、『DOME』→11月中旬発売予定

システムサコム　☎03-635-5145

プロの作家による本格的ストーリーテラー電子小説だ

ETC　ノヴェルウェアはパソコン小説だ。といってもパソコンを題材にした小説のことじゃなく、パソコンを使って小説を読むからだ。だからこれはゲームじゃない。ストーリーを楽しむことがソフトの中心となっているんだ。でもただ画面の字を読んでいくだけじゃつまんないから自分で、自由に行動を選択できるAVGのような、システムが組み込まれている。じゃあAVGかというと、違う。なぜなら謎ときが目的じゃないし、コマンド探しのようなわずらわしいこともないからだ。ここでいうコマンド選びは、すなわち新しいストーリーに入っていくことと同じことなんだ。そういう意味ではアドベンチャーブックに近いかもしれないけど、ダイスをころがすような要素はほんの一部にとどまっているそうだから、戦闘であっけなくENDということもないはず。あくまでもストーリーテラーに徹してるニクイやつだ。

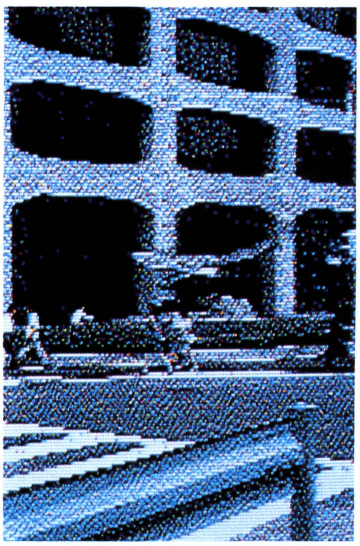
かんじんなストーリーにしてもハンパじゃない。プロの作家が書いた文章が原稿用紙で約700～800枚は入っている。また、主人公のとった行動にそって文章を組み立てていくノベルジェネレーターなんていうおりこうプログラムもあって、自分が主人公になった小説が、終わったときには自動的にできあがっている仕掛けだ。ゲームじゃなくても、遊び心はいっぱいだ。

このノベルウェアというのはあくまでシリーズ名で、その第一回目のソフト（？）は2作品「DOME」と「CHATTY」。この「DOME」は夏樹静子原作の近未来SF。これでは中心を、ドームというプロジェクトを完成させるために奔走する広告代理店において、すでに本を読んだ人でも楽しめるものにしている。業界のノリ話をどんどん盛り込んで作っていくそうだよ。

▲タイトル画面。ちょっとハレっているけどそれも光のかげんとかが微妙だからだ

▲東京のビル街を歩く根津甚八風キャラ。まだ手を加える前だから完成するともっとキレイ

◀電話をかける社長（？）すべて実際に写真を撮って取材しているんだ



▲う～んどこかで見たことある街角。このビルは何のビルになるんだろう

CHATTY
THE LEGENDS OF DIMENSION ALPHA

業界ノリの「DOME」にハードボイルドの「CHATTY」

もう１本の「CHATTY」は翻訳家としても有名な鎌田三平の書き下し作品。遠い未来、だれかの企みで、ある事件の犯人にされてしまった主人公が、自分の無実を証明するために真犯人を探す旅にでるというのが大筋だ。時限転送機を使って違う世界に飛び込んだり、あやしげな女がでてきたりと次々に枝分かれするストーリーは複雑にからみあい、人間関係、とくに愛や憎しみに重点をおいたアダルト感覚の小説だそうだ。文体もハードボイルドタッチで、読者の主人公への思い入れを手助けしているね。

この両方ともグラフィックは写真を見てもわかるとおり、実際の風景を写したものを取りこんだり、イラストをふんだんに使ったりとかなり凝っている。BGM ももちろん12曲ぐらい入っていて場面ごとに変わっていくとか。

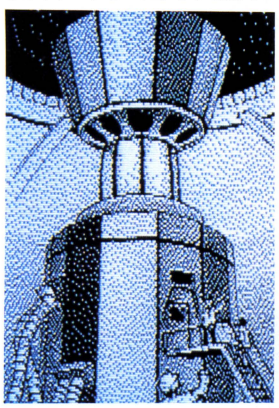
なお、この２作とも連作形式で、同じシチュエーションで続編をだしていく予定だそうだ。次の３作目は矢野徹書き下ろし作品「ソウルアンドボディ」で、制作進行中。記憶を失った主人公とコンピュータの物語なのだ。

（原作者・敬称略）

▲ポリスに捕らえられた主人公。きっと取り調べを受けてるんだろうね

▼主人公とふか～い関係になるシャティ女史

▼これが時限転送機の全体像。これらのイラストもこれから手を加える

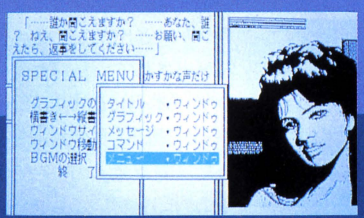


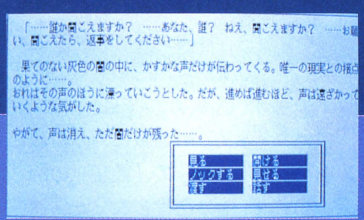
▼時限転送機へ飛び込む!! いったいこんどはどこへ行くんだ

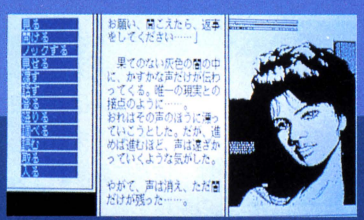
▲うす暗い酒場で話をする３人。そこへだれかがきた

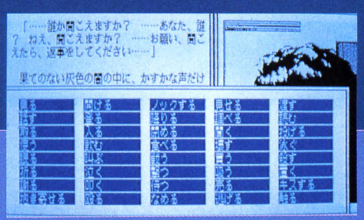
あなた好みのわたしになりたいわ！

遊び心２はマルチウインドの多様さだ。このように画面を自由自在に好きなように変えられる。切り替えのスピードだって８ビット機とは思えない速さでびっくりだ。いちばん下の写真はコマンド表示だけど50ぐらいは常時使えるようになってるんだって。

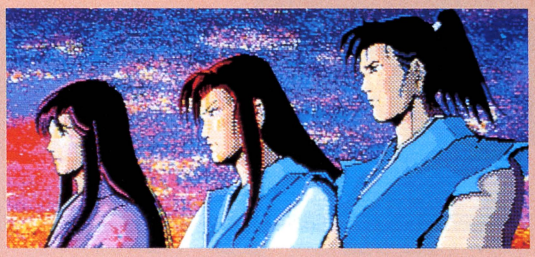








「夜叉」――魔空を断つ者の名なり



これは期待の1作！　お待たせの『ヤシャ』が、やっと発売だ。新システム「ストラテジーアクション」に注目だよ!!

ヤシャ

PC-8801SRシリーズ　5D　7800円
ウルフ・チーム　☎03-269-8650

うー、出たよ出ましたやっと出た！　そう、以前から広告が出されていた、『ヤシャ』の登場なのだ。(本当に出てんだろうなあ…)。

――織田信長の世、悪鬼の力を封印した「魔空泉」の存在を知った信長はその封印を解いてしまった。これによって、魔空の支配者「死魔神」が動き出したのである。魔空の悪鬼が数百年の時をへて、活動を始めたのだ。

死魔神は「蛇髪仙」「紅龍」「麗鬼」の魔空三人衆と無数の悪鬼を地上に送り込み、かつて自分たちを封じ込めた「夜叉」の壊滅にのりだしたのである。

そして、「最空」の師「円月心」も、その犠牲となった。

円月心「この日本を暗雲がおおいつくそうとしている……最空よ、止めねばならぬ。選ばれし夜叉として……」

最空「夜……叉……」

――また、九条院伊織の師であるルイス・フロイスは、信長により日本を追放される身となった。

伊織「信長に屈したりはしません。私の家族を救うまでは……」

フロイス「ユダの十字架を……手に入れるのだ。信仰を捨てることにもなる。背徳者としても生きていかねばならないが……」

伊織「ユダの十字架……」

――さてこの『ヤシャ』、ズバリ言ってアクションゲームである。が、単に敵を倒して進んでいくというものではない。ゲームの展開をＲＰＧやＡＶＧのように、プレイヤー自身が作っていくんだ。これが「ストラテジーアクション」という、画期的システム。情報収集や謎解きなども、思いきり必要になってくる。

登場人物

最空

円月心を師とする。日本を悪鬼の手から守る使命を授かる

伊織

フロイスを師とする。囚われの身となった家族を救うのが目的

▲この画面ひとつで移動・情報収集・物物交換・セーブ・ロードなど可能

▲海上を移動中に敵に襲われることもしばしばある！

そして主人公は、最空と伊織の2人なのだ。まずこの2人を会わせることが最初の目的なんだが、いきなり！　というワケにはいかない。お膳立てが必要なワケで、そのため諸国を巡って、いくつかの条件をクリアしなければダメ。

「諸国を巡る」なんてカンタンに言ったけど、実は各ステージのマップが最大256画面分という、ものすごい広さ。さらに、各ステージにある魔空と地上を結ぶ「魔空泉」。これを見つけ、封印しなくてはならない。しかも各ステージによって、形が違うから厄介だ。

2人が出会ったら、ゲームの複雑な人物関係が次々に解明され、「ヤシャの法(ダルマ)」などの秘密も……。そこはそれ、キミのヤル気しだいなのだから、ガンバ！

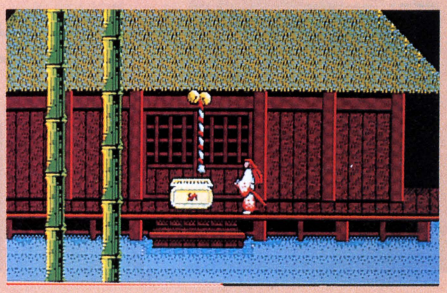
ちょこっと舞台（ステージ）を紹介だ！

SOFT EXPRESS

全20ステージのうちの6ステージの、ほんの一部の画面を紹介しよう。根気よく画面の隅々まで回るべし！

筑前

◀いかにも南の島、といった雰囲気。ここでは、アルメイダという人物に会って、あるアイテムを入手せねばならない



出雲

◀複雑な迷路が多い中、このようにポツンとお堂があるんだ。いったい、何の意味があるのか？確かめる必要はあるヨ

会話・情報

人に会ったら〝SPEAK〟を使って、情報を入手しよう。

▲手当たりしだいに話しかける。フムフム……

▲伊織はアルメイダに会い、このアイテムを入手する

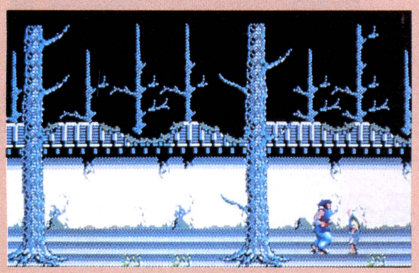
日本全国マップ

アイテム

アイテムは人からもらえるものと、道で拾うものとがある。

▲これはジャンプ力がアップするアイテム

▲物々交換のモード。これを使って得るものもある



陸奥

◀とても寒そうなステージ。寒さと同じく、面も厳しい。ここでも重要なアイテムが入手できるらしい!?

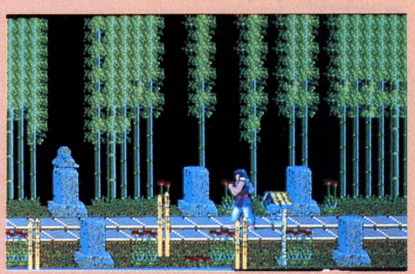
蝦夷

◀とにかく氷の世界。ここで呪術者を見つけ、その話をヒントに、魔空泉を見つけなくてはならない！

越後

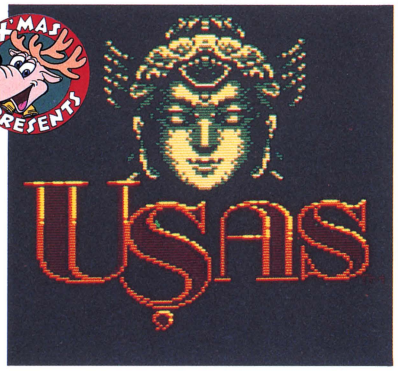
▶舞台は上杉輝虎（謙信）の城。城の中は迷宮状で、トラップもあるが、輝虎を捜して会ってくれい。

常陸



▶えんえんと墓地の続く、不気味なステージ。しかし、この墓地のどこかに、魔空泉への入口が……!?

ウシャス像の謎をとけ！



▶鼻歌なんか歌っちゃって、ヨユウだぜ

喜

その時の精神状態はパワーアッ

◀怒りの炎がせまる敵を焼きつくす！

怒

ウイットの表情、四変化を見よ！

▶本当に哀しそう。もらい泣きしそう

哀

プモードで見ることができるよ

◀ま、これがいわゆる普通の顔ってとこ

楽

ウシャス

MSX2　R　5800円

コナミ　☎03-262-9110

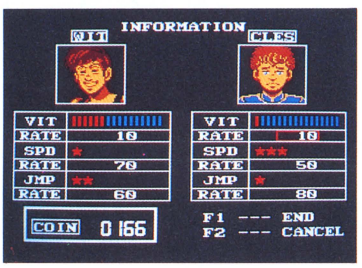
新聞によりますと、先日インドで発見されたウシャス（暁の女神）像の額には、500カラットの宝石がはめられていた痕跡があり、大きな話題となっています。

てなわけで、『Ｆ１スピリット』に続くコナミの新作はこの『ウシャス』だ。ストーリーはカンタン。ウダツのあがらない考古学者とその助手のウイットとクレスが話題の宝石を捜すのだ。

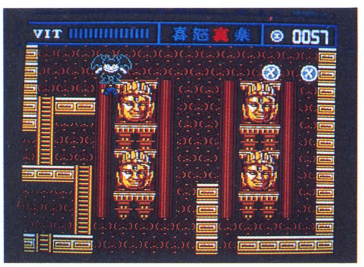
ステージは５ブロック全20面で構成されている。まず、各遺跡の奥にあるカギをとる。ボスキャラを倒すと次の遺跡だ。こうして、カギを４つ手に入れたら、神殿に向かおう。神殿の宝石を取ると１ステージ終了だ。全遺跡をクリアし、集めた宝石をウシャス像の額にはめ込むと、秘宝の秘密が解きあかされるぞ。

このゲームではウイットとクレスの個性やその時の精神状態（喜怒哀楽）が大きな意味をもつ。たとえば、カギのある部屋へは決められた精神状態でなければ入れないし、攻撃力も変わってしまう。飛び道具派のウイット（カルーイ性格）は銃が武器だ。精神状態が喜の時は３方向発射、怒では炎。肉体派のクレス（マジメ！）はキックだ。喜の時は分身キック、怒では回転体当り。どちらも、哀の時は石を動かせたりする。コインを集めるとジャンプ力やスピードのアップ、体力回復に投資できる。ウイットとクレスにはそれぞれ得意な面がある。遺跡には１人しか入れないから研究しよう。

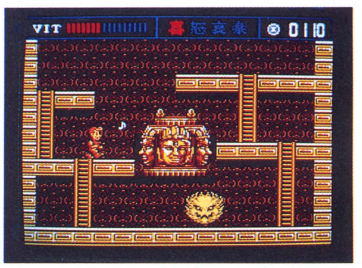
トンカラリンと楽しめる！



▲パワーアップモード。レートが決まっているので、コインはできるだけたくさん集めよう



▲体力が０になると捕まってしまう。中ボスを倒して助け出すまではひとりぼっち



▲こいつが遺跡の奥の部屋にいる中ボス。カギを取ると現われて攻撃してくるやっかいな敵だ

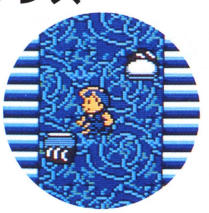
個性あふれる助手２人。得意ワザにも違いがあるぞ！

ウイット

▲ウイットは銃が使えるかわりにスピードは遅い。でもジャンプ力はあるぞ。カルイやつ！

▲遺跡の中へはどちらか１人しか入れない。交代はいったん外へ出ないとできないぞ

クレス

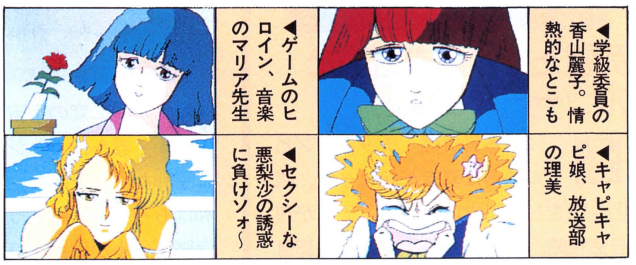


▲クレスの攻撃はキックが主体。ジャンプ力は少し弱いが、すばやい動きでカバー。マジメ！

赤川次郎風学園推理AVG登場

SOFT EXPRESS

事件をいろどる美女(?)たち



アドレナリン・コネクション

PC-9801 { 5D / 3.5D } 7800円

ビクター音楽産業　☎03-423-7901

アドレナリンって何だか知ってる？　これは交感神経を興奮させる作用がある副腎髄質ホルモンのこと。——なんて、つい、学のあるところを見せちゃったりして。このゲーム『アドレナリン・コネクション』は、そんな難しいものじゃなくて、軽い感覚で楽しめる学園推理アドベンチャー。進め方はコマンド選択式だから必ず解けるはず。だからといってシラミつぶしは味気ない。やっぱりミステリーの進め方ってものがあるじゃない。とは言っても、つい夢中になってアドレナリン過剰にならないようにネ。ところでこのゲームには、ナレーションカセットテープがついていて、あの明る〜い川村万梨阿の声によるゲームの解説も楽しめちゃう。

平和な聖東高校に「復讐してやる」と書かれた１通の手紙が届いた。校長に調査を依頼された新任教師であるあなたの使命は、手紙の差出人をつきとめること。調査中に、いじめが原因で退学した転校生のことがわかるのだけど…。

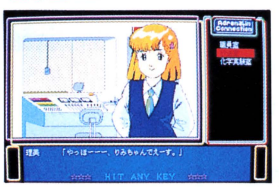
舞台は、学校から市街地、郊外へと移り、登場人物もバラエティフル。でも第１章の学校内の調査が完璧に終らないと、第２章の市街地に進めないのよね。

学校内で行けるところは10カ所。職員室で掲示板を見たり聞いたりしたらいろんな教室へ移動。カンを働かせて手がかりとなる物を早く探そうネ。聞きこみはとっても楽しいっ！　アニメ処理を取り入れたおかげで、目や口、手が動いたり、振り返ったり。プライバシー保護とかで、顔がぴんぼけになるシーンもおかしい。でも油断していると、マルチエンディングだから思わぬ方向へも。うまくマリア先生とパートナーが組めればいいのだけれど…。

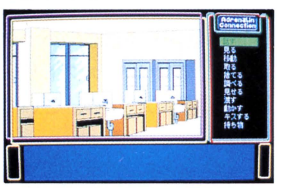
職員室

教室

放送室



化学実験室

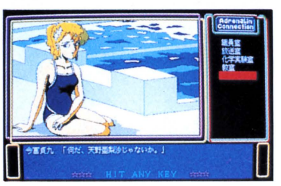


物理準備室

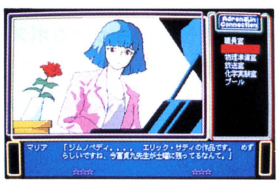
第1部の校内、各シーン

第１部をクリアするため、ひいては事件を解決するためには、この各シーンを行ったり来たりしなくちゃいけない。捜査は足を使って！

プール



音楽室



美術室

校庭

体育館裏

死霊戦線

MSX2　R　8800円

ビクター音楽産業　☎03-423-7901

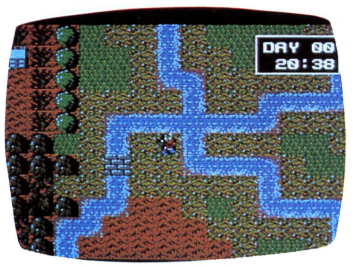
死霊たちが動き始めたホラーRPG登場！

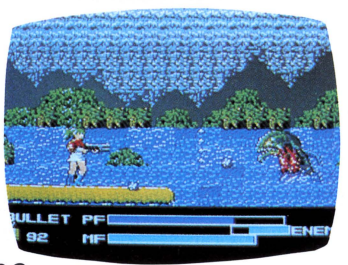
ある日突然、チャニーズヒルの街に異変が起こった。原因を調査した科学者たちは、それが超自然侵略、すなわち科学を超えた超自然的、もしくは霊的な現象がこの街を襲ったと結論。新設間もない超能力特殊攻撃部隊、S－SWATが出動した。しかし、隊員たちは次々と消息を断ち、残るは最年少女性隊員ライラ・アルフォンだけになる…。

というわけで、プレイヤーは主人公ライラになってチャニーズヒルの謎をといていかなくっちゃいけない。基本的にはおなじみのRPGのスタイルなんだけど、時間によって明るさが変わったり、はっきりしたストーリー性を持たせたりと、工夫もいっぱい。

そしてスゴイのが、モンスターとの戦闘モード。いろんな武器を使いわけてのアクションゲームなんだけど、そのキャラがすごい。大きさも並でなければ、動きもスムーズでチラつきなし。主人公の女の子はあくまでかわいく、モンスターはとんでもなくグロいっ！

2Mロムで、当然のバックアップ機能つき。ファンファクトリーブランドが送る絶対の自信作、こいつは〝買い〟だね！





MSX2に舞台をうつし、ジェルダ再び

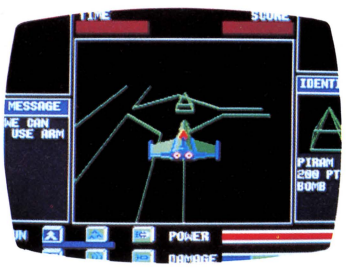
リターン・オブ・ジェルダ

MSX2 { R / 3.5D } 5800円

キャリーラボ　☎096-363-0211

二度の宇宙戦争をへて、武器を捨てたジェルダ星についに平和がやってきた。しかし、その平和はもろくも崩れさってしまう。宇宙海賊ギールが武器を持たないジェルダ星に目をつけたのだ。ギールはジェルダ星に降伏を要求してきた。ジェルダ星を守るため、戦闘機ヴェルカスが発進した！

『リターン・オブ・ジェルダ』は、3



D画面のシューティングゲームだ。タテ型スクロールゲームをそのまま3Dにしたような感じで、せまってくる敵の戦闘機や建造物を対空ミサイルや対地ミサイルを使いわけて撃破して行くのだ。敵の攻撃でダメージを受けたり、タイムオーバーになると終り。

画面には3D画面のほかに、搭載コンピュータからのメッセージや敵の情報などが表示される。

このゲームは他の8ビット機で出ていたものの続編で、3D表示はワイヤーフレーム（ようは線書き）だ。あまりMSXのグラフィック機能を生かしているとはいえないが、よい意味でも、悪い意味でもシンプルなゲームだ。

立ちふさがるものは倒すのみ！

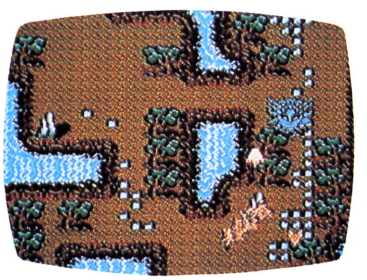
牙龍王

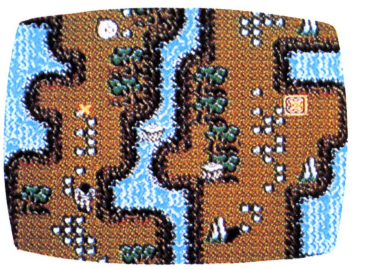
MSX2　R　6400円

ザイン・ソフト　☎0794-31-7453

MSX2には、その機能をいかした美しいグラフィックのスクロールゲームは多い。このザイン・ソフトの新作『牙龍王』もそんなゲームの1本だ。

強敵「牙龍王」を倒すために主人公は全7ステージを突きすすむ！　画面写真をパッと見ると、人間がマイキャラだし、カンフーゲームかなという感じなんだけど、実はこれがシューティ





ング。8方向に撃てる武器を駆使して、敵を倒しながら、迷路状になってるステージをボスキャラ目指して進んで行かなきゃいけない。敵の攻撃はハードだし、道には迷ってしまうし、これがなかなかに大変。当然いろんなパワーアップアイテムもあるわけで、なかには自分自身がドラゴンになれるなんてカッコいいのもある（もっともそのドラゴンはいまひとつカッコよろしくないけれど）。

各ステージの最後に待ちうけるボスキャラの攻撃もそれぞれ特徴があるし、それを倒したときに出る主人公の顔のアップというのもなかなかユーモラスで楽しい。

なに、初歩的な問題だよ、ワトソン君

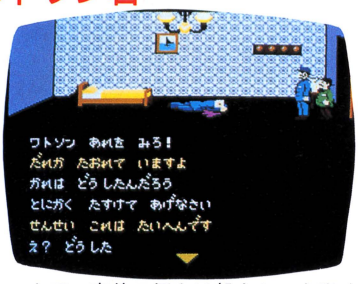
ミシシッピー殺人事件

MSX2　R　6800円

ジャレコ　☎03-420-2271

セントルイスからニューオリンズへとミシシッピ川を下る豪華客船デルタプリンセス号。

その船には、休暇を船旅で楽しもうとしていた名探偵チャールズ・フォクスワース卿とワトソンが乗っていた。そこに殺人事件が起こったのである。うーむ、事件が起こるところに名探偵がいるのか、名探偵がいるから事件が起こるのか。難しい問題だ。



さて、事件の舞台は船上という動く密室だ。つまり、犯人はこの船に乗っている誰かなのだ。船に乗っているのは金持ちの婦人、判事、さまざまな人々。これらのなかから犯人を捜しだすわけだ。名探偵の名誉にかけて、何としても犯人を見つけ出さなくては！

このゲームでは探偵の２人が船上を歩き回り、人に話を聞いたり探し回ったりして情報を集めていく。探偵２人が実際に歩き回って、調べていく動作がいい。実際に歩き回ってるなあという気になってくる。そして、操作はもちろんカンタンな選択方式。

このゲームはファミコンでおなじみだけど、ＭＳＸ２だけにグラフィックはさらにグレードアップしている。

ドラキュラは宇宙からやってきた!?

アンジェラ

PC-8801SRシリーズ　5D　6800円

ビクター音楽産業　☎03-423-7901

高い文明を持つ星オベリクスの人々の主食は、赤い液体プリザーバー。突然の食糧危機が起きた時、プリザーバーを体内に持つ動物のいる地球へ、３名の探索隊が送られた……。もう、おわかりでしょ？　そう、彼らこそが吸血鬼。ゲームは、主人公アンジェラによる、探索隊のひとりだった父探しの旅である。

このゲームはなかなかハードだぞ。

スタートはコマンドを自分で考えるＡＶＧ。ところが、邪魔する奴をなぐる時などは、突然アクションシーンに変わる。どちらでも、どんどん体力は失われ、０になればゲームオーバー。プリザーバーを飲む以外に、体力を取り戻す方法はない。根気がいるゲームだけど、ムダなことばかりしていると体力切れ。まずは、よく「見る」「調べる」そして、しつこく「話す」こと。どんな相手でも何度も話すと大事な情報をくれたり、こちらのしつこさに根をあげてなにかをくれたり…。

がんばったものだけが、クライマックスのＲＰＧへ。君のゲーム総合力が問われるゲームなのだ。

SOFT EXPRESS

怒

MSX2　R　6800円

エス・エヌ・ケイ　☎06-338-8188

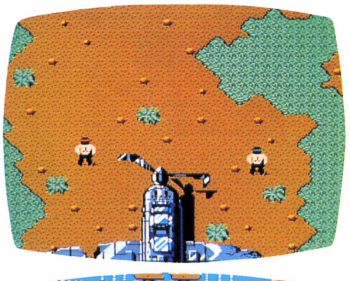
怒りの戦闘配置につけ！戦線を突破せよ！

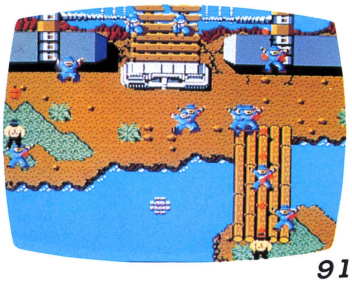
アーケードゲームで人気の高かったあの『怒』がＭＳＸ２に移殖されたぞ！

内容の方もアーケード版同様、戦場を舞台として、敵の本拠地めざして「前進あるのみ！」のシンプルな戦闘ゲームだ。もちろん、愛用の銃と手りゅう弾を使ってのFight、戦車に乗ってRun and Fireで敵本拠地を破壊するのだが、やはり勝利のポイントはアイテムをどんどん取って武器をパワーアップさせることだ。アイテムは建物やゲートを破壊したり、赤や緑色の兵隊を倒すと出現する。全部で９種類のパワーアップが可能だぞ。また、今回戦車はアイテムの一種として扱われ、時間制になり乗降ができなくなってるから注意。なんたって戦車は重要な戦力だからネ！

しかし、ゲームが進むにつれて、敵の数も増えるし攻撃も激しくなるから、ヘタにアイテムを取りに行くとカンタンにやられてしまうから気をつけよう！

では、諸君の健闘を祈る。





ルクソール

PC-8801SRシリーズ
X1ターボシリーズ
FM77AVシリーズ
5D / 3.5D 7800円

日本テレネット ☎03-268-1159

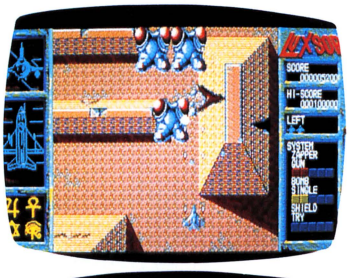
タテスクロールの2D超高速の3D！

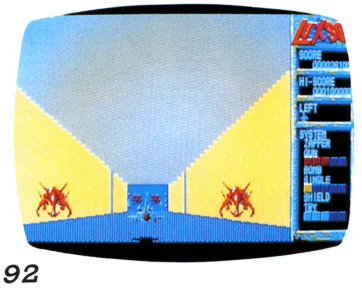
シューティングゲーム、というと最近ではすっかりファミコン中心になってしまった。ところがどっこい、ファミコンにはない画面のキメ細かさと広大なマップ、FM音源によるBGMのカッコよさ、しかも2D（平面）3D（立体面）の両モードをそなえた、モノすごいソフトがやってきた。それがこのソフトだ！

フィリップは夢と冒険心あふれる若き冒険者。彼の夢は、幼い頃父が語ってくれた古代エジプト王の遺産〝アブシンバル神殿〟の探険である。彼は父の形見である古びた本を手に入れた。この本こそが〝アブシンバル神殿〟への冒険のカギであった。彼は愛機〝ナイツ・オーバー・エジプト〟に乗り、アブシンバルを目指すのだった。

ゲームは、2D、2Dボスキャラ、エントランス、3D、3Dボスキャラで1ステージ、全部で5ステージという構成。ほかにミュージックモードもあり、BGM全13曲だけを聞くこともできる。

ボスキャラがかなり手強いので、難しい点もある。しかし、アイテムを取れば武器はパワーアップし、一定以上のアイテムを取れば武器自体もレベルが上がるので、チャレンジするべし！





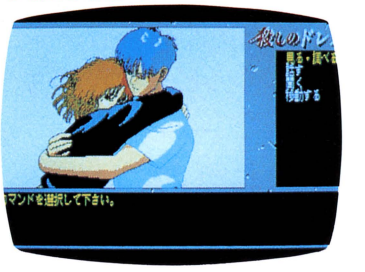
キミを主人公に、今、殺人事件の幕が開く

殺しのドレス

PC-8801シリーズ
PC-9801シリーズ
5D 6800円

フェアリーテール ☎03-200-9834

時は現代。主人公はフリーアルバイターの青年。推理小説マニアの彼の身近で、殺人事件が起きた。被害者は、友人の彼女。死体は小指を根元から切断されていた。事件に興味を持った彼は、事件を調べ始める。やがて、彼の身辺にも魔の手は追ってきた。今度は、自分の彼女が誘拐されてしまったのだ。犯人の居所は？彼女を助けることはできるだろうか？



さて、なぜ主人公の名前を書かないのか、不思議に思ったかな？　実はこのゲームは、主人公やその友人、彼女など、主な登場人物の名前を決めるのは、キミなんだ。広告代理店のキャリアウーマン、暴力団の組長など、現代的で現実的な登場人物たちに、片思いのあの子、先生、友人…身近な人の名前をどんどんあてはめよう。リアクションはすべてキミが決めた名前で表示してくれるぞ。

コマンド選択方式だから、言葉探しに頭を悩ませる心配なし。超高速のアニメシーンや、各シーンにマッチしたBGMを楽しみながら、事件解決へと、さあ、走りだせ！

駆け抜けろ、戦場！ ランボーに続け！

T．N．T．

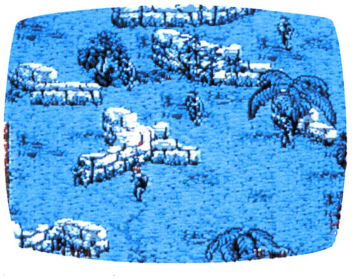
MSX2 3.5D 6800円

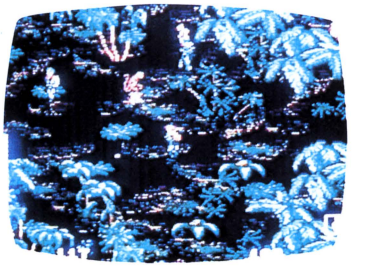
ポーステック ☎03-407-4191

ゲームの題の『T．N．T．』は爆薬のことじゃない。緊急時中立地区のことだ。その名のとおり、ゲームの舞台はズバリ戦場なのだ。

傭兵（ようへい）であるキミは、敵に捕らわれた仲間を敵の基地から助け出さなければならない。おおっ！　まるで気分はランボー2じゃないか。

さて、プレイヤーの使える武器はナイフ（静かな殺人者の必需品だ）、手りゅう弾、ライフル、サブマシンガンの4つだ。これらの武器はゲームスタート時から装備している。銃の弾には限りがあるが、敵兵士を刺し殺すことで補給することができる。





この4つの武器でどこからともなく現れる敵兵士を倒し、沼地、熱帯のジャングル、寺院の側の空き地の3つのエリアを突破していくのだ。

エリアを突破し、仲間を助け出したあと「戦力」が残っていれば、次のミッションに進むことができる。

疑似3Dの画面がなかなかヨーロピアンゲームのようなセンスだ。それも、そのはず開発はヨーロッパのソフトハウスだ。さすがMSX2は世界の規格。

好評連載

How To Win

一年でいちばん楽しいイベントはなんてったってクリスマス。ハッピークリスマスをキミにも！

最新人気ゲーム必勝法

イラスト／椙村嘉一

●ウルティマⅣ……94
●大戦略Ⅱ……98
●サイギックウォー……102
●ラプラスの魔……106
●T.D.F……108
●Ys……110
●抜忍伝説……112

How To Win

●ポニーキャニオン ☎03-221-3161 ●PC98、88SR、FM7、X1／9800円、11800円

Ultima Ⅳ

Quest of the Avatar

第2回

いよいよ『ウルティマⅣ』の連載も、クライマックスが近づいてきたぞ。きみのパーティはみんな元気かな。今月の冒険はダンジョンの奥深くに行くから、傷をきれいになおしてから出発だ！

それは迷宮の奥深く、闇の中で静かに眠っているのだ！

「えーと、魔法の珠は大量に買ったし、魔法の呪文もたっぷり調合したからだいじょうぶだな。よーし、行くぞ」

「おや、市ヶ谷くんじゃないか。何してるの？」

「何してるのじゃありませんよ。もうじき12月号のメ切りでしょ。ぼくがゲームをやらなくちゃ、『ウルティマⅣ』の原稿はどうなるんですか」

うーん、市ヶ谷くんもだいぶやる気を出してきたな。よーし、それじゃひとつがんばってもらおうじゃないか。なんせ読者のなかには、発売そうそうにゴールインしちゃったなどという、スゴイ人もいるんだからね。あまりはずかしいプレイをやってると、デイヴ市ヶ谷と改名してしまうぞ。

「わー、そりゃひどいや。わかりましたよ、今月はがんばりまっせ！」

てなわけでいつものダンジョンにやってきた市ヶ谷くんは、明かりをつけて、ジェムで地図を確認しながら下へ下へと降りて行く。途中で敵に会うときもあったけど、さすがにこちらの方が強いようだ。

「どうです、今月は順調でしょう」

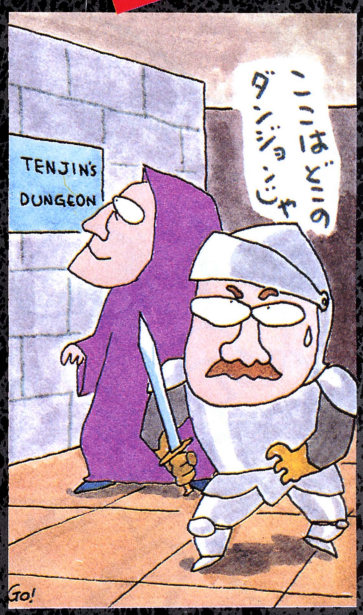
しかしこっちは正直いっておもしろくない。ちょっとイジワルだけど、他人のパーティはなるべくトラブルに引っかかってくれたほうが、見てるほうとしてはおもしろいからね。

「どうです、先生。バッチリですよ。8階までまっすぐ降りてきましたよ」

「あ、そう、よかったね。それでこれからどうするの？」

「どうする……といわれてもねえ、どうしましょ？」

やっぱりこれだからダメなんだよね。



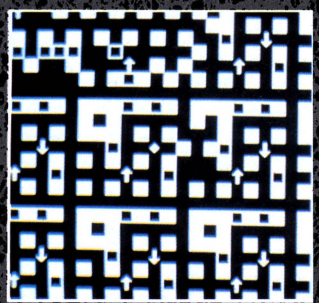
市ヶ谷くんはストーンについて聞いたことがないのかな？

「ストーン、石のことですか？」

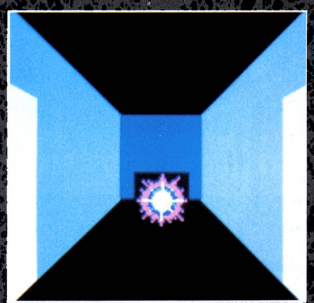
「そうだよ、『ウルティマⅣ』でなぜダンジョンに入るかといえば、ストーンを探すためなんだぞ」

「わっ、それは知らなかった。でもいったいどこにあるんですか？」

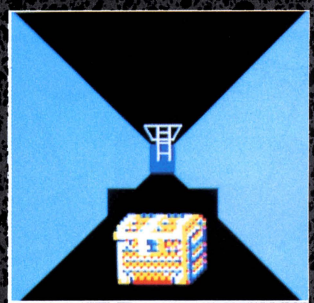
「それを探るのがゲームだろ！」



◀複雑に見えるこのダンジョンも、じつは上下左右がつながってるんだよ。



◀マジカルボールは能力を上げてくれるけど、そのぶん危険もあるからね。



◀ダンジョンの中では、宝箱がガッポリと手に入ることもあるよ。やったね！

 イラスト／中野 豪

ストーンとマジカルボールは間違えないよーに

新しいヒントをもらうと、がぜんはりきる市ヶ谷くん。ダンジョンの階段を昇ったり降りたりして、ストーンを捜しはじめたんだ。ぼくがちょっとほかの仕事をしている間に、何かを見つけたらしい。

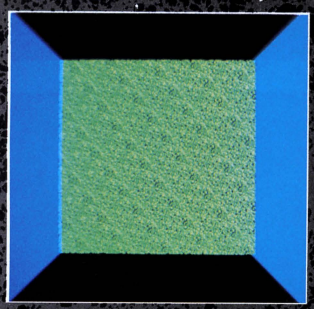
「先生、やりました。ストーンを2つも見つけましたよ」

そりゃよかったね。でもまてよ、ストーンが2つだって。ダンジョンにはストーンが1つしかないはずだぜ。

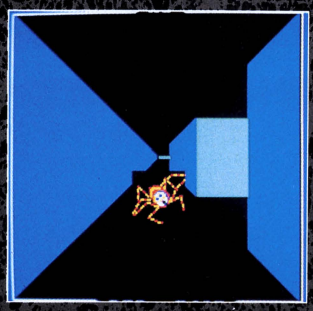
「そんなことないですよ、ほら、またあった」

などというから、市ヶ谷くんのコンピュータの画面を見てみたんだ。

「なーんだ、そりゃマジカルボールじゃないか」



◀緑の草原みたいだけど、これは緑色のエネルギー・フィールドなんだ



◀通路のかなたにクモが見える。この距離ならまだ逃げることもできそうだ

「えっ、これ、ストーンじゃないんですか。なーんだ、残念」

「でもマジカルボールは役にたつから、拾っといたほうがいいよ」

「そうですか、それじゃもらっとこう」

そして市ヶ谷くんはまたストーンの探索。でもしばらくすると、また悲鳴があがったんだ。

「ちょっと、先生、見てくださいよ。ぼくのキャラクターが消えちゃった！」

なんのことかと思えば、ちょうど市ヶ谷くんは戦闘の真っ最中、しかしたしかに先頭にいるはずの、市ヶ谷くんの主人公がいない。おかしいなと思ってよく見ると、

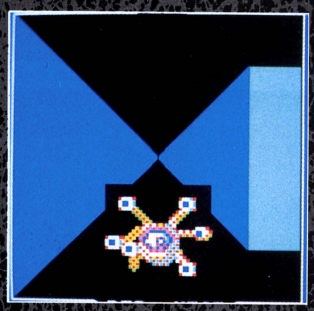
「なーんだ、おい、主人公が死んじゃってるじゃないか！」

「えっ、あっ、ほんとだ。ステータスがD（死亡）になってる。おかしいな、どうしたんだろう？」

「ふーむ、市ヶ谷くん、ひょっとしてきみ、主人公にぜんぶのマジカルボールを拾わせてたんじゃない？」

「そうですよ」

「バカだなあ、マジカルボールを拾うと、能力がアップするかわりに、ヒットポイントがドーンと下がるんだぜ。同じキャラクターが何回も続けて拾えば、死んじゃうのはあたりまえだよ」



◀いきなり目の前にゲイザーが出た。こりゃもう戦うしかないみたいだね

「うーん、どうしましょうか？」

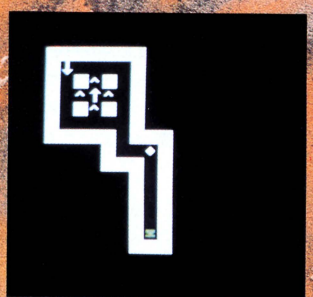
「復活の呪文のための秘薬が調合してある…わけないな。それじゃ治療院に行くか、いや、いっそ全滅しちゃって復活させてもらうんだね！」

8つのストーンの話でもしようか

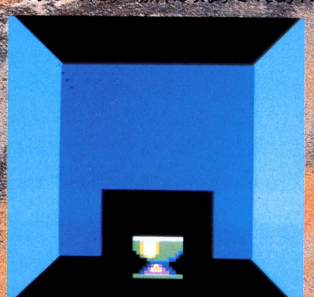
8つのストーンというからには、8つの職業や8つの徳と関係あるんじゃないかな。なんてふうにピーンときたら、きみはなかなかいいカンをしてるよ。じつは『ウルティマⅣ』には、8つの徳を代表する職業があるように、8つの徳それぞれをあらわすストーンがあるんだ。

しかし、しかしだよ。ストーンはたしかに8つあるけど、そのうちダンジョンの中にあるのは6つなんだ。あとの2つはどこか別なところに隠されているわけ。もちろんきみたちはこの2つのストーンも見つけなくちゃならないんだ。

しかし今回は12月号なので、歳末大サービス（ちょっと早いかな）としていろいろおしえてあげよう。残りのストーンのうちの1つは、とある山の中にあるんだ。場所は気球さえあればすぐにわかる。あっここか、なんてふうにピーンとくるはずだよ。



◀下のほうにある緑のカップのようなものが、きみの探してるストーンだぞ



◀ストーンをながめてると、今までの苦労を思い出すよ。さて、あと7個だ

◀ここがダンジョンの8階にある祭壇の間。魔術師が4人で守ってるのがなんともうさんくさい

もうひとつのストーンはムーンゲートにあるんだ。どことはおしえられないけど、“黒い”ストーンが手に入る、といえば、きみも想像がつくんじゃないかな。

さて8つのストーンを手にいれたら、もういちどダンジョンの底に降りていこう。そして祭壇に正しいストーンを組みこめば、貴重なアイテムが手に入るはずだよ。

気球を手に入れたら、旅がぐっと楽になったぞ

「まったく、あんなことくらいもっと早くおしえてくださいよ。だから“先生は不親切だ”なんていう手紙がくるんですよ」

「いやあ、あれにはまいったね。“常識があれば徳は上がる”って書いたら、“裏ワザばかり狙うゲーマーには、常識なんかない。もっとくわしくおしえないクロちゃんは不親切だ”って言われたもんね。まあいいや、富岡の津田くん、どうもご指摘ありがとう」

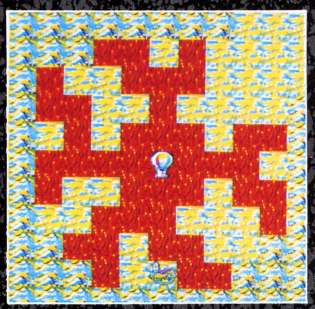
「読者の目はキビシイんですよ！」

「そうかなあ。ヒットポイントが下がったことに気づかない、市ヶ谷くんに問題があるだけだと思うけどな」

てな悪口を言いあいながらも、復活して再出発した市ヶ谷くんのパーティは、ダンジョンの中を今度は順調に進んでいったんだ。そして昇ったり降りたりのくり返しの末に、やがて緑色のカップのようなものが見つかった。そう、ストーンはめでたく市ヶ谷くんのものになったのでした。

「やったぜ。これでだいぶ前進したぞ」

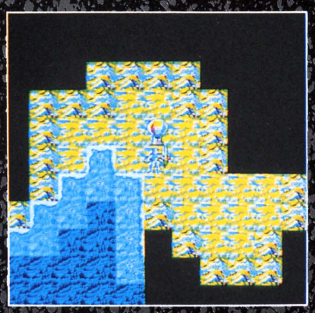
「そうだね、それじゃ不親切などといわれないために、ちょっとおしえてあげよう。『ウルティマⅣ』はなにかといえば“8”に関係のあるゲームだろ。このストーンも同じことで、全部で8種類あるんだよ」

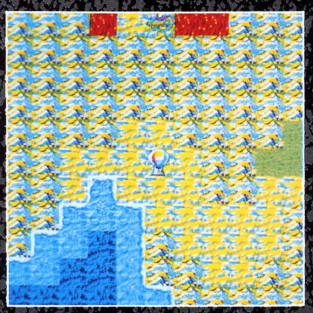


◀こんな溶岩の上でも、気球は空に浮かんでるから、安心して見てられるね

「ふーん、じゃ、あと7個もあるのか。けっこう大変なんだな。しかし先生、こうして手に入れたストーンは、いったいどうするんですか？」

「じつはダンジョンの地下8階には、祭壇の間というのがあってね。そこにストーンを持っていくと…おいおい、市ヶ谷くん、ストーンを1個だけ持ってったってしょうがないよ！」





◀Kのコマンドで空に浮きあがると、今まで影になってたところも一目瞭然

◀どさくさにまぎれて気球を見つけてしまったぞ。こいつはツイてるなあ

黒ちゃんのお助けコーナー『ウルティマⅣ』特別出張版

Q ジェロームの町にある、勇敢さのルーンが取りにいけません。隠し道を抜けて町の回りの通路に出たのですが、青い色をした通路があって、そこに入れないのです。前にみたジェロームの写真には、そんな通路は写っていませんでした。これはバグですか、それとも何か方法があるのですか？

（大分県中津市　田中　忍）

A なるほどね、ジェロームか。あそこのルーンはけっこう難しいんだよね。でもきみの通れなかった青い通路は、そんなに難しい障害じゃないよ。あれはエネルギー・フィールドなんだ。前のページの写真にある、緑色のフィールドと基本的に同じもので、立体的か、平面的かの違いなんだ。

『ウルティマⅣ』には四種類のエネルギー・フィールドがあるのは知ってるかな。通過しようとするものにたいして、緑色のフィールドは眠り、赤いフィールドはダメージ、紫のフィールドは毒を与えるし、青のフィールドはそもそも通過を許さないんだ。

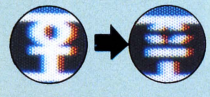
さてこのフィールドを安全に抜けるには、魔法で消してしまえばいいんだ。どの呪文を使えばいいかは、魔法の書をよく読めばわかるよ。

Q ぼくは友達と競争で『ウルティマⅣ』をやってるのですが、聖者の徳を積んで啓示をうけると、アンクのパーツをもらえるって聞きました。しかしぼくのパーティは、もう3つの徳で聖者の域に達してるのに、ステータスをみてもアンクのパーツなんか持っていません。どうやったら、アンクのパーツが手に入るんですか。友達に聞くのもくやしいので、おしえてください。

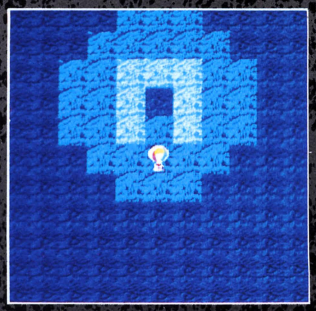
（埼玉県浦和市　佐藤英一）

A アンクのパーツというのは初めて聞いたけど、おそらくこの写真のことじゃないかな。きみのパーティが徳をつんで、最後の瞑想をして聖者の域に達すると、このアンクの一部分がもらえるんだ。えっ、どこにあるかだって？　じぶんのパーティの食料と金貨の欄のあいだをよーくみてごらん。いちどでも啓示をうけたひとなら、アンクの1部分がついてるはずだよ。

このアンクは8等分されていて、それぞれの部分は上から順に、誠実・同情・勇敢・正義・献身・名誉・崇高な心・謙譲をあらわしているんだ。だからきみのパーティが、どの徳を達成したかが、ひとめでわかる（にしてはちょっと見づらいかな）というわけ。早く8つの徳を達成して、左側のような完全なアンクを手に入れようね。



◀左が聖者の完全なアンク。でもまた悪いことをすると‥‥



◀ここは大洋のド真中、へえ、まるでドラクエみたいな浅瀬があるんだなあ

しかし市ヶ谷くんは、ぼくの助言を無視して、どんどん下に降りていったんだ。そして祭壇の間を見つけたけど、しょせんストーンが１個じゃどうしようもない。そこでしぶしぶ引きあげたら、あれれっ、ここはどこだ？

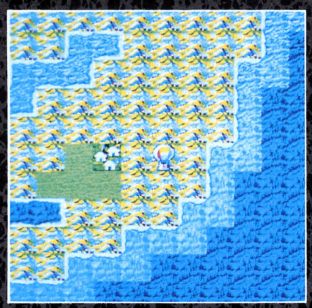
「先生、ダンジョンから出たら、なんだか変なところに出ちゃいましたよ」

「まあ、今月は大サービスだ。じつはすべてのダンジョンは、祭壇の間でつながってるんだ。市ヶ谷くんは入ったのと別な方向に出たから、別なダンジョンに来ちゃったんだよ」

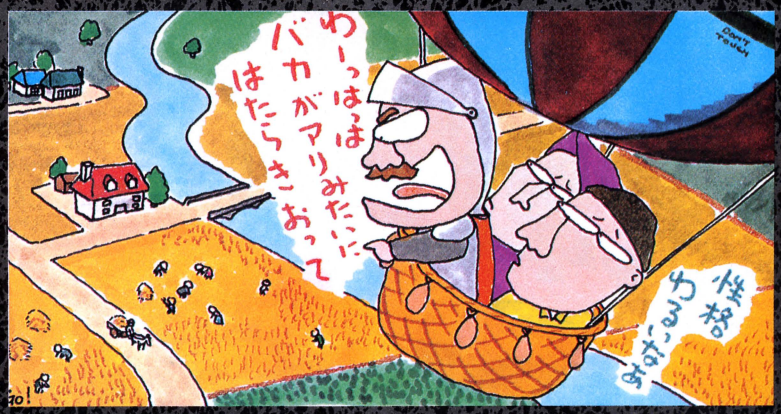
「ど、どうしましょうか！」

しかし市ヶ谷くんはついてたね。だって出たところが、みんなが欲しがる

◀バッカニーアズデンの島が見えてきた。船でなら来たことあるんだけどね



◀最初のうちは見つからないコーブの村。やっぱりこんな山の中にあるのか



気球のすぐそばだったんだもの。

「あっ、気球だ。やった、ラッキー」

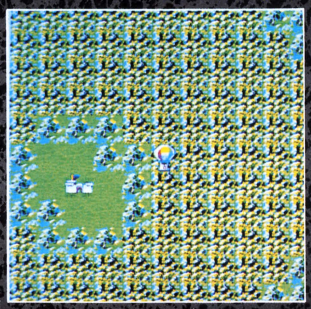
市ヶ谷くんたちが乗りこんで、気球が空にうかべば、たちまち風にのって遊覧飛行でござい。

「そうか、気球はこんなところにあったんですね。そうだ、先生、このさいだから、ほかのアイテムの場所もおしえてくださいよ」

「表だけならいいけど、場所までおしえちゃったらつまんないでしょうが」

「また“不親切だ”といわれますよ」

「うーん、それじゃアイテムの場所を



◀ふだんは森の中にあるユーの町も、空から見るとまるでちがう感じだね

◀あっ、こんなところにダンジョンがあったぞ。これも見つかるわけないよ

おしえてあげよう。ただし順番はメチャクチャだよ。３つの火山の近く・コーブ・エンパスアビー・ライキューム・大洋の浅瀬・英雄の岬のとなりの湾・ジェロームの北にある諸島・ギルドショップ・サーバンツホールド。どうだい、わかったかい」

「そんなもんわかるわけないでしょ。それよりこのメモにある。J'F"、C'O"とかD'G"、L'G"ってなんですか？」

「あっ、こら、勝手に他人のメモを持ち出しちゃいかん。返しなさい、市ヶ谷くん!!」

ぜひとも手に入れたいアイテムのリストだよ

ホイール	船の耐久力が50しかないと、戦闘のときはきついんだ。でもこのホイールがあれば、船の耐久力を99にできるよ
ホーン	きみたちデーモンに苦しめられたことはないかな。このホーンを吹けば、デーモンはみんな追っ払えるぞ
スカル	かの『ウルティマⅠ』で倒された、悪の魔法使いモンデインの骸骨。でもなんだか邪悪なものだって話だけどね
キャンドル	３つの真理のひとつである、“愛”を象徴するのがこのろうそくだ。とっても重要なアイテムだよ
ベル	“勇気”の象徴の鐘だ。これを隠してある場所は『ドラクエⅡ』をやった人なら、ニヤリとするんじゃないかな
ブック	“真実”の象徴はこの本なんだ。本がどこにあるかは、常識で考えればわかるでしょ。わからないかなァ？
ミスティックソード	最強の武器。店では売ってないよ。聖者の８つの徳をすべて修めた者だけが、手にいれることができるんだ
ミスティックローブ	同じく最強の防具。こちらもきみのアンクが完成しないと手に入らないぞ。まだ未完成の人はがんばろう！
セクスタント	六分儀。太陽の位置から緯度・経度を計る機械だよ。これがあるとブリタニアの旅もずっと楽になるね

●システムソフト ☎092-714-6236 ●PC9801シリーズ／9800円

大戦略II

長かった戦いの日々も終わりを告げようとしている——。宿敵RED BEARとの最終決戦が刻一刻と近づいているのだ。激戦をくぐり抜けてきたオレの小隊は、現在ベストの状態、最後の戦いを目前にして装備の点検に余念がない。

時計を見る。そろそろ時間だ。オレたちを運んでくれるブラッドレーが一斉にエンジンをスタートさせた。出動だ——！

サンダースJr.体験記

戦力の集中が勝利へのキーポイント

WARS IN EUROPE２は、『大戦略マップコレクション』の中でも屈指のスケールを誇るBIG GAMEのひとつだ。BLUE、RED、GREEN、YELLOWの４カ国が広大な大陸に割拠し、たがいに相手を圧倒すべく激しく競い合う——。今回はこのBIG GAMEの迫力を読者に伝えるため、本来の４カ国総当たりのモードでプレイしてみた。

それでは、肝心の作戦計画について検討してみよう。ユーザー担当のBLUEにとって、倒さなければならない敵は３カ国。BLUEのすぐ北方に本拠地をかまえるGREEN、東南の山岳地帯にはYELLOW。そして、大陸の最奥部にはもっとパワフルなREDがひかえている。

ここで注意しなければならないことは——

①戦力の分散は極力避ける

②生産計画は綿密に行い、常に補充を欠かさない

ことである。まず戦力の分散を避けることは、このシナリオに限らず４カ国モードを勝ち抜くための必須条件といえる。戦力を集中し、他国につけ入るスキをあたえずに当面の敵を圧倒する電撃戦が作戦としてはベストだ。

また広大な戦場でプレイする場合、他国へ進撃する遠征軍の戦力はしだいに先細りになっていく。これを防ぐために、海ターン一定のユニットを生産し、戦場へ向けて出発させよう。

次に攻略する順序について——。

今回の作戦では①GREEN、②RED、③YELLOW、としてみた。開戦後、すぐに当面の脅威となるGREENをまっ先にたたくのは当然のことながら、問題はREDとYELLOWのどちらを優先的にたたくかにある。今回REDを先にしたのは、地形上REDの方がより攻めやすいと判断したからだ。山がちのYELLOWに比べて、REDはほぼ平坦な地形に位置する。このため大部隊を展開しやすく、補充ルートを確保しやすい。RED攻略のあいだ、山岳地帯に位置することから、進撃ルートが限られているYELLOWに対しては、要所要所に長距離砲、対空ユニットをふくめたバトルグループを派遣して防御戦闘を行わせる。

ただし、このグループの防御戦の良否が中後半の戦局のキーポイントとなるので作戦は慎重に進めよう。

イラスト／中村亮

WARS IN EUROPE2 MAP

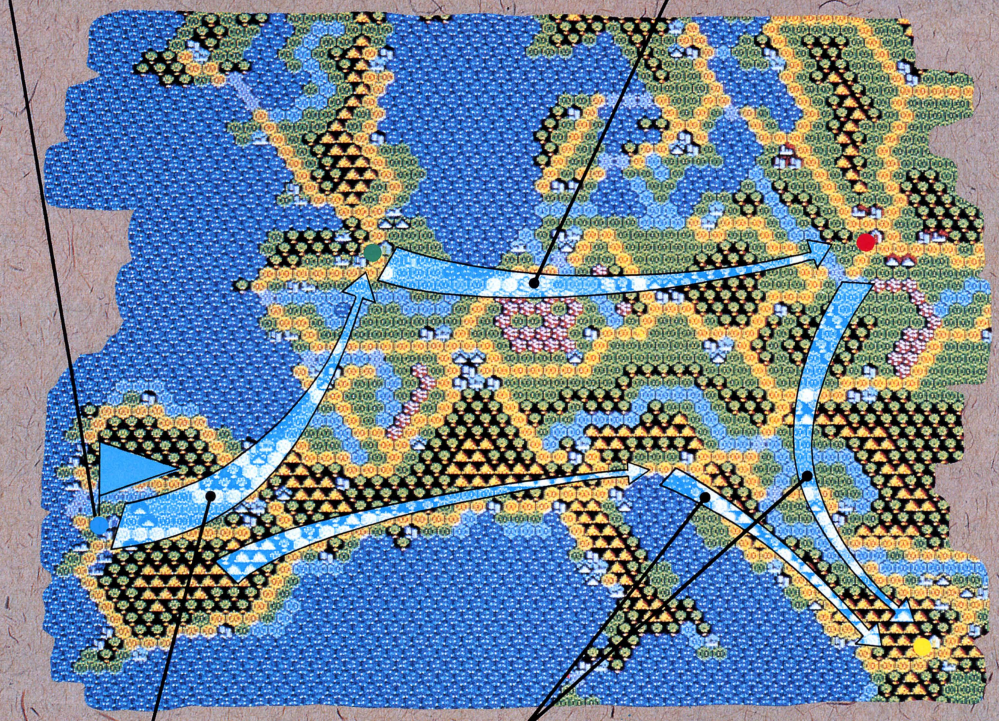
広大な大陸がキミの目前に横たわる。各国の地理、兵器体系の特徴を踏まえた上で大胆な中にも緻密な作戦計画を打ちたてろ。

BLUE

米軍の兵器体系で装備されているBLUEは、4カ国の中でもっとも攻撃力に優れた軍事力を保有している。北方の敵GREENを全力をあげてたたいたあとは、大陸の中央部へ進出、西進するREDを阻止しよう。BLUEを担当するキミに要求されるのは、スピード。迅速に動け！

対RED戦

序盤から中盤にかけて、REDは激しい勢いで大陸中央部へなだれこんでくる。REDの装備で特徴的なのが、長射程を誇る対空ユニット。それまで活躍していた味方の攻撃ヘリはまたたく間に姿を消すだろう。また強力なT-72も脅威だ。このシナリオを通じて最大のヤマ場といえる。



対GREEN戦

対GREEN戦は、ゲーム序盤でのヤマ。NATOの装備によって編成されているGREENのユニットの中で、要注意なのがレオパルド。もっとも強力な戦車として設定されているこのユニットは、最後まで味方AFVの脅威となるはず。ヒューイコブラなどの戦車キラーはこの戦いに必要不可欠。戦闘の早期終結をめざせ。

対YELLOW戦

YELLOWの装備はやや旧式、4軍の中でも比較的に弱体な戦力といえるだろう。ただし油断は禁物。REDとの過酷な消耗戦に明け暮れる中盤では、YELLOWの動向が戦いのキーを握る。進撃路に防御用ユニットの配置を怠ると、補充ルートのしゃ断など、取り返しのつかない事態に陥る。対応がむずかしい相手だ。

補充部隊

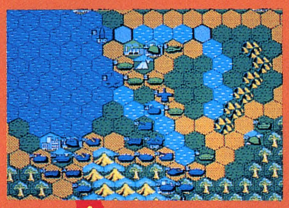
対RED、対YELLOW戦では補充計画の良否が戦局を決定する。毎ターン欠かさず補充部隊を送るのはもちろんのこと、できれば生産するユニットのタイプを一定した方がベター。前線で消耗した熟練部隊と同タイプのユニットを送ることにより「合流」がはかれ、強力な古参部隊を救うことができるからだ。

1 激突！ 我が軍は強力な敵戦車と遭遇

OPERATION MAP

▲開戦後数ターンの状況。各国とも自国周辺の中立地帯を制圧しながら、着実に勢力を伸ばしている。現在の戦線はBLUEとGREENのほぼ中間地帯。両軍とも狭い地峡部に部隊を投入、現時点では互角だ。今後の展開が注目される。

○月×日、対GREEN戦線にて。現在我が軍は敵主力のレオパルドと交戦中。味方装甲車を粉砕した強力な戦車群が、北上する我が軍を悩ませている。戦線はほぼ膠着状態を迎え、戦闘は序盤での正念場を迎えた。心してかかれ



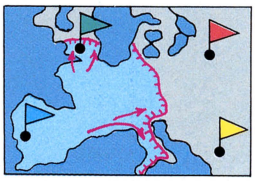
◀北上する味方部隊に敵レオパルドが襲いかかる。

オレの小隊はブラッドレーに乗車したまま後方に待機している。また、はるか東方の森林地帯ではREDとYELLOWが激突、相方多くの損害を受け、なお交戦中とのこと。

◀大陸東方の奥深くから、REDの大軍が不気味な進撃を開始した。見るからにパワフルな軍団だ

2 大陸中央部での激戦！

OPERATION MAP



◀GREEN制圧後、味方主力は大陸中央部へ。あと数ターン遅れたらこの戦いの様相も大きく変わったことだろう。大陸東部から進撃してきたREDは、ここでひとまずストップ。あとはそれぞれ戦線が充実するのを待っている状態。対YELLOW戦は順調。戦線をほぼもちこたえている。

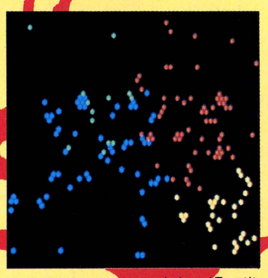
味方ヒューイコブラの対戦車攻撃が効を奏して、我が軍はGREENの戦線を突破した。敵首都周辺での戦闘にややもたつきが見られたものの、GREENは降伏。我が軍の目前の脅威は取り除かれた。GREEN掃討と前後して、味方は大陸中央部へ急行した。森林地帯のYELLOWをひとまず沈黙させることに成功したREDが、中央部に着々と拠点を築きつつあったのだ。対空砲、長距離砲などの分厚い支援を受けた敵主力が、我が軍のAFVと接触、双方一歩も譲らない過酷な激戦を展開している。敵対空火器の威力はすさまじく、不用意に射程内に入った味方ヘリ群は、全滅の憂き目をみた。

なお、対YELLOW進撃阻止のための少数のバトルグループが大陸南部の山岳地帯に展開、機動防御を続行中だ。

▲序盤戦もほぼ終了。戦線を突破した味方が大挙して敵首都を攻囲

▲大陸中央でのファーストコンタクト。敵部隊を東方へ押し返せ！

▲少数精鋭、バトルグループの大活躍。地の利を生かした機動防御作戦が敵に多大の損害をあたえた



▲GREENはBLUEの青色の渦に巻きこまれてほぼ消滅した

3 死闘！ 味方は現在苦戦中

OPERATION MAP

◀REDとの大規模な戦闘もヤマ場を迎えている。BLUEとREDの戦力比は、戦車が214：44、装甲車は24：56と、ほぼ2：1の比率となっているが、対空火器ではREDがリード、16：86と優位を誇る。REDの首都まであとひと息。これからあとの数ターン、激戦は必至だ。

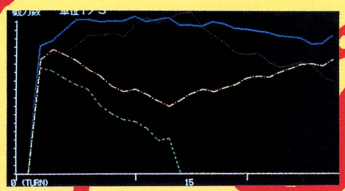
わずか数個部隊のバトルグループが見事な防御戦を演じている。T62を間断なくつぎこんでくるYELLOWに対し、我が軍は山岳地帯の限られた進撃路を封鎖。MLRSが山道に立ち往生している敵戦車に、容赦ない砲撃を浴びせている。が、小戦力の悲しさ、我が軍がREDを制圧しない限り、いつかは戦線を突破されるだろう。味方主力は現在戦線をじりじりと東へ移動しているが、REDは強力な反発力を秘めている。敵戦線を突破して、背後の長距離砲、対空火器を狙うM1E1を主力とする味方攻撃部隊に対し、敵もT72を急行させ、同時にほかの位置からの長距離射撃も加わり、戦果は期待していたほど拡大してはいない。航空機の支援も長距離射程を有する敵のガネフ、ゲンフルなどの対空火器に阻まれている状態だ。

とはいえ、味方に明るい話題がないわけでもない。対空ミサイルへの防御力が大きいイーグルが戦線に初登場。活躍が期待される。

▲苦戦。防御力に優れた敵の重厚な戦線の前に、味方は立ち往生だ

▲敵最終防衛線を見る。長かった力較べも終わりを迎えつつあった

▲ひき続きバトルグループ。期待をはるかに上まわる戦功を残した



▲攻撃のホコ先をREDに向けた結果、YELLOWがひと息。戦力を回復している

4 RED陥落、最終決戦迫る！

敵味方双方の砲撃音が戦線上空にこだまする。イーグルの機影が1機、また1機と東方の空へ消えていく。オレの小隊は戦線より数km後方の敵都市を掃討中。不意に地平線上にいくつもの黒い点が現れた。南部からだ。双眼鏡でそのシルエットを拡大する。YELLOWだ！　T62がオレの小隊めざして進撃してくる。運よく補充ルート上を通過してきたM1E1が駆けつけてくれ、からくも敵を撃退した。数日後、我が軍はRED首都に突入した。首都を奪回せんと反撃してくる敵を倒しながら、戦果を拡大しているとの情報が入った。北部になお多数の敵が残っているとのことだが、

◀味方は敵首都および敵生産拠点を制圧した。現在、歩兵が敵首都を掃討している状態だ。対RED戦に参加した部隊は南下を開始、また大陸南部では新鋭部隊が列をなして東へ進撃している。大部隊が展開しにくい山岳地帯ですみやかに対YELLOW戦を終了できるか、今後の課題だ。

敵の中枢部を制圧した味方の勝利は動かないだろう。やがてREDは降伏。以後、戦局の焦点は最後の敵YELLOWに向けられた。激戦に鍛えぬかれた精鋭が続々と南下している――。

▲敵REDの首都を制圧。最大最強の難敵をようやく撃破できた！

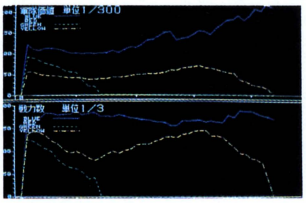
▲イーグルのS爆弾は対地対艦OKのスグレモノ。高価なだけはある

▲対YELLOW戦開始！　敵攻撃ヘリにイーグルが襲いかかる

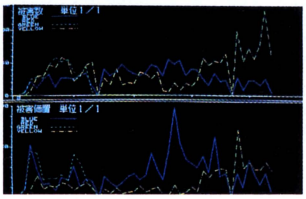
▲圧倒的なBLUEの進撃。敵の散発的な抵抗をものともしない

講評　Ⅱの奥の深さは、まだまだ語りつくせない！

フーッ（と連載7カ月分のタメ息）。ようやく終わったか（と肩をコキコキとほぐす）。さて、と――今回の戦いはワタシなりに満足のできるものだった。終了ターン44ターン。ターン数としては、まあどのゲーマーがやってもこんなものじゃないかと思うが、それよりも4カ国モードの激戦を勝ち抜いた満足感がウレシイ。REDの進撃を横目に、GREEN攻略に焦りを覚えたことや、REDとの死闘、はたまた終盤での快進撃！　堪能した、のひと言につきるね。ということで延々7カ月に渡った「大戦略Ⅱ通信」もこれで大団円。それでは、日々是激戦をモットーにキミたちもりっぱな戦士に成長してくれ！

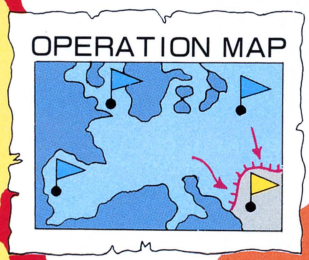


▲一時は味方と肩を並べたYELLOWの戦力だが、終盤の戦いによって急激に弱体化。旧式な装備が敗因か!?



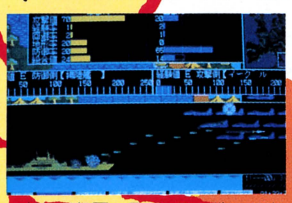
▲終盤のBLUEとYELLOWの被害数に注目。高低くっきりと明暗を分け、一方的な戦いを物語っている

5 大勝利！ 大戦の終結



◀すでに2カ国を征覇したBLUEの優位は動かない。これからの問題は、何ターンでYELLOWを降伏させるかにある。敵の生産能力では戦力・経験ともに圧倒している味方に効果的な反撃を加えることは、まず不可能。おそらく今後数ターンのうちに敵ユニットはすべて消滅する。大勝利だ！

YELLOWとの本格的な戦闘が開始された。対RED戦で経験を積んだ味方主力のM1E1は、イーグルの強力な航空支援を受け、またたく間に敵戦線を突破、進撃を阻止しようと踏みとどまる敵AFVの小部隊を蹴散らしながら敵首都へ迫っていった。北部からの進撃に呼応して、西部からも新戦力の味方が進撃中。両方面軍は競いあう形で敵首都をめざしたが、この競争は抵抗の少なかった西部からの方面軍が勝ちを占めた。それにしてもあっけない幕切れだった。これから訪れる平和を思い、オレは深々と煙草の煙を吸いこんだ――。



▲敵輸送船団の最期。この戦いを境にYELLOWの海軍は消滅した

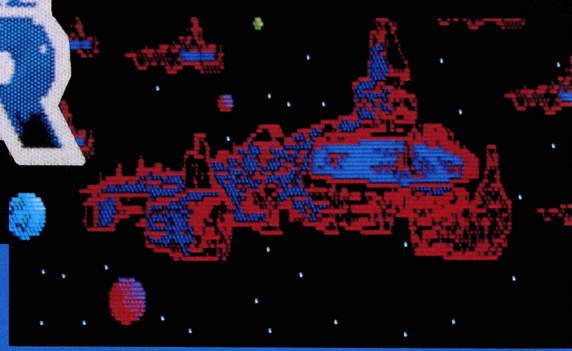
▲敵首都占領。画面上にめだつのはほとんどBLUE。大勝利だ！

How To Win

●工画堂スタジオ ☎03-353-7724 ●PC88mkⅡ・SRシリーズ／8800円

PSYCHIC WAR
COSMIC SOLDIERZ

今号では謎の星、シュア星の攻略をはじめ、いっきに敵人工惑星基地セルマー星まで突入するぞっ！ 闘え、ソルジャー！ 帝国軍の野望を打ちくだくまで!!



Vol.5

アルテック星にいつまでもこだわっていられるかっ！

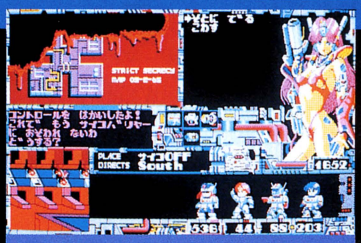
今月は先月号でいき詰まってしまったゲート（デュプラストしても通れない、アルテック星の３Ｆにあるヤツ）から考えてみよう。ゲートを通れなかった原因として考えられることは……

①必要なアイテムを持っていなかったため

②仲間の選択をまちがえていた

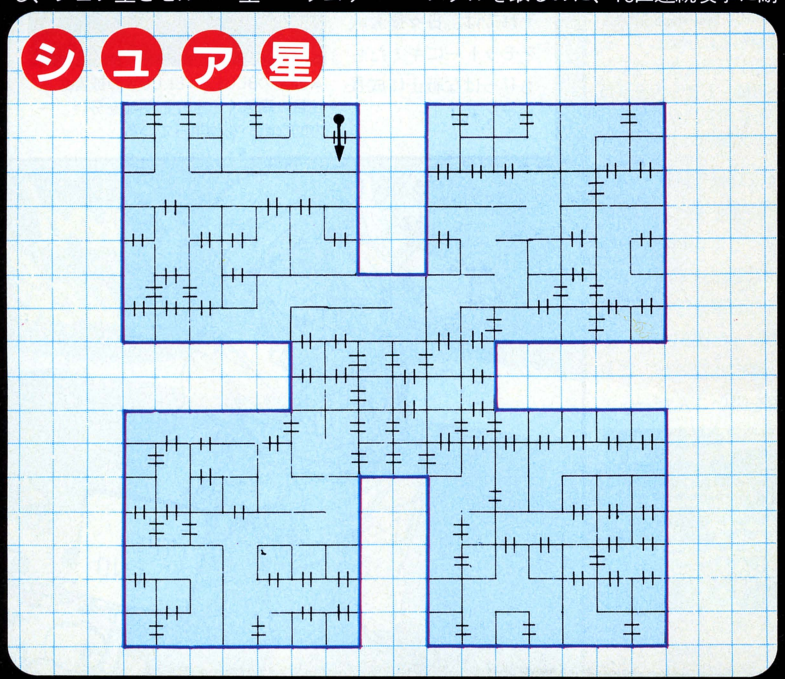
③経験値が不足していた

こんなところかな。①に関しては、今までに行けるところはすべて（ただし、シュア星とセルマー星――ラムサのこっとう屋から行ける星――は除いて）行ったから、未だに手に入ってないってことは現段階ではお手上げだな。②は、『SKEBAN９』を手に入れる時ディクトが必要だったように、ゲートを通るには特定の種族が必要かもしれないってこと。で、いろいろ試してみたんだけど、結果は×。この先の星にいる、ほかの仲間の応援が必要なのかもしれない。③については、よくわからない。今までにそういう例はなかった（クリスタルを取るのに、10匹連続攻撃に耐えるだけの体力が必要ってのはべつだけど）からね。というわけで結論。新しいアイテムor仲間を見つけるためにもほかの星へ行くぞっ！



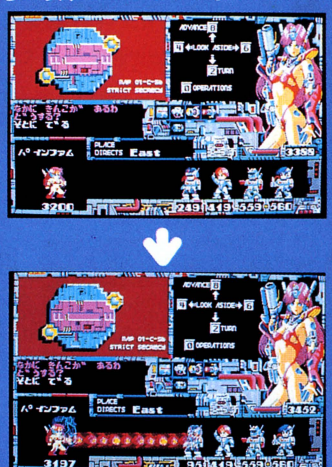
▲「サイコOFF」を壊したゾ！ サイコバリヤーも、もう使えない。ヤッタネ！

シュア星



仲間だと思ったら…

このサミアもどき（名はパインファム）は、こちらをユダンさせておいて急に攻撃してくるイヤなヤツだ



▲網膜パターン走査中。ちなみにこのメンバーでは『IDバッチ』は手に入らないよ

◀これが、手に入った『IDバッチ』。ぜったいに必要なものだからね

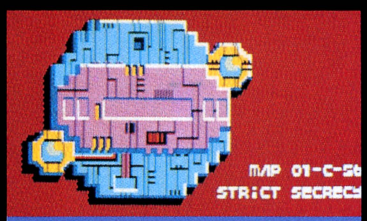
こうして来たのはシュア星だ。そう、アルテック星の5Fにある転送装置を使ってここへ来たんだ。さっそくサミアに『マップセレクター』でマップを選んでもらうと、出てきたマップは3分の1が燃えちゃってるヤツ。でも御安心を、ちゃーんと左ページに修復済みのマップを載せといたからネ！

それではいよいよシュア星の探険開始だ！　さすがに敵も強いなぁ。何匹か敵を倒して「なんとかこの星でもやっていけそうだな」なんて思いはじめた頃、仲間に出会った。「いや〜、いいところで会えたなぁ」てな感じで話しかけたらなんと、なんと、ぬわんとっ！　こいつは敵だったのだ！（ガ——ン!!）命からがらテレポートして逃げたものの、先頭の仲間がまさしく九死に一生を得たっていう状態。びっくりしたなぁ、もう。

その後、今度は正真正銘（しょうしんしょうめい）、仲間のスプリンに会った。彼女は『マグニファイ』という、ハイパーより強力な攻撃用の超能力を持っている、心強い味方なんだ。

スプリンをパーティに加え、ウキウキ気分で歩いていると突然、バリバリバリッという音とともにダメージを受けてしまった。ちえっ、この星にもサイコバリヤーがあるのか、やだなぁ。

▲『SWEATクリスタル』見っけ！　でも何に使うのかいまだに分からないんだ



▲「BIGストック」に入っていたのは『マップIRA』。セルマー星のマップです

とはいえ、この星は小さいから、予想外に早く「サイコOFF」を見つけ、壊すことができたんだ。ラッキー！

そして初登場の「VIO ストック」という部屋。この部屋にある機械をなに気なく動かしてみたら、いきなり網膜パターンを調べられちゃった。変身なんかしていない我々は当然チェックに引っかかって逃げだすハメに。近くにいたスティーマーに変身し、再び「VIOストック」へ……。入ろうと思ったのだけど、部屋の前にいたヒルスタンに変身を見破られてしまった。ちくしょー、こんなところにいるんじゃねえっ！　スティーマーに変身すること6回、やっと部屋にはいれた我々は、『IDバッチ』を手に入れたのだった。

敵キャラの名前の由来（ゆらい）を公開!!

「君はアナグラムを、知っているかな」というパムスとの会話シーンを覚えているかな？（下の写真のところ）アナグラムとは、もとの言葉をバラバラにして違う言葉にしちゃうことだ。たとえば「サイキック」でやってみると、「さっき食い」とか「くっさい木」とか「一期作(?)」とか（あんまりよい例じゃないけど）できるワケ。

▲イバニーズ星で、パムスから聞いた情報。あの時は何のことか分からなかったけど…

で、このゲームの中でもそれをやっているところがあるんだ。それは敵キャラの名前で、カスルージ＝G（ジー）・ルーカスやバルグピース＝スピルバーグ、はてはテスモアーダ＝アダモステなんてのもあるんだ。

そのほかにも、いろいろな言葉遊びがあって、漢字を英語読みにしたアイドル編——ミドルウッド＝中森明菜、パインファム＝松田聖子、サウスサン＝南野陽子——なんてのもある。

さらには、工画堂スタジオのスタッフ編というのもあって、MOT-38＝ミヤモト（前後を入れかえ、すなおに読むとこうなる）やアンダーMT＝ヤマシタ（アンダーは日本語で下、MTはマウンテンの略——ほら、Mt. Fujiっていうじゃない——で、すなわち山）ってな感じ。

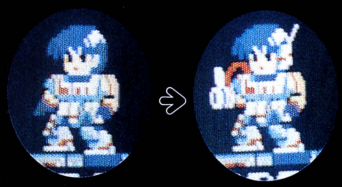
僕の名は、アダモちゃんから来てるのダ

それと、このゲームに登場する星の名前はみ〜んな音楽関係のメーカーの名前なんだよね。ちなみにワタシは、ラムサ：スピーカー、イバニーズ：ギター（星のマップもそれっぽいでしょ？）くらいしか分かりませんでした。

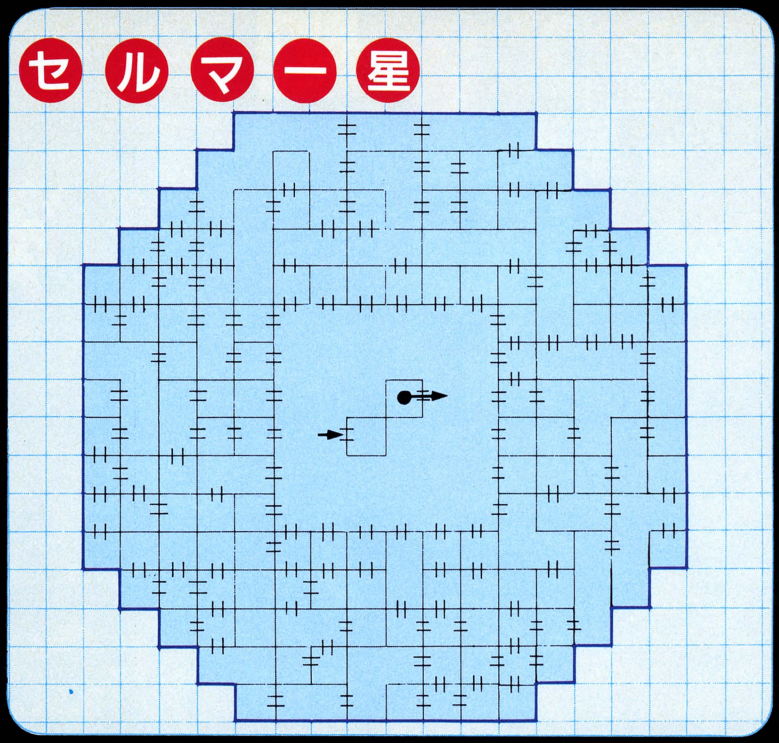
名前にはこんな秘密があったんだね！

▲「DEFENCE」でシャッターを開けたところ。さあ、プレトリフトだっ！

▲これが『サイコガン』。カッコイイでしょ。下の写真のようにちゃんと装備するんだ



セルマー星



アルテック星の謎も解けたぞ!!

そのほか「BIGストック」で『マップIRA』を見つけたし、さらには「DEFENCE」をも発見。これがあるってことは、センサーに守られた部屋があるんだろうな、きっと。

んで、しばらく歩いていくと、やっぱりありました！　センサーを通り、エレベーターに乗ると「ARMストック」に到着。『SKEBAN 9』のときと同じ方法で『サイコガン』を入手できた。さらに「VIPルーム」では『SWEATクリスタル』も手に入れたぞ！

シュア星の探険を終えた我々は、「VIPルーム」の先にある転送装置を作動させた（モチロン、Eパックは手に入れてあるゾ）。着いた先はアルテック星の６Ｆ。「よーし、このいきおいでゲートも突破だぁ！」とばかり、３Ｆのゲートへ直行し、変身するのも忘れてゲートに入ってしまった（なんとまぁ、おっちょこちょいなパーティなんだ……。あ、おっちょこちょいなのはオレか、あはははは）。しかしまあ、ケガの功名というか、サミアから「変身していないと通れないみたいよ」って情報が入ったんだ。ってことは、必要なアイテムはすでに手もとにあるっていうことだな、うん。（じつはシュア星で手に入れた『IDバッチ』がそのアイテムだったんだ）そう分かっちゃえばこっちのもの。セグモントに変身して、今度は堂々とゲートを通過したのだ。

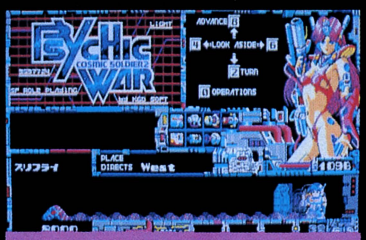
さて、ゲートの奥に待ちうけていたのは、バイオビーストのルゴローネくん。「いやぁ、丁重なお出迎えいたみ入ります」なんて、のんきにあいさつす

▲セグモントに変身し、パターンの走査を受けているところ。『IDバッチ』もあるよ

▲先月号でショックを受けたこのゲートもほら、このとおり、先には何があるのかな？

▲３つ集まったクリスタル。左上が『TEARSクリスタル』、その右が『SWEATクリスタル』、下のが『BLOODクリスタル』だ

▲セルマー星のトランスルームから出たところ。う〜ん、プレトリフトできないのか



▲いきなり現われたスリフライの前に、我がパーティも全滅寸前！

るヒマもなく（なんせ、ターボガンはまだフリーズドライだったから）、あわてて逃げだしたんだ。あらためてカートリッジをセットしなおし、ルゴローネを倒したあとはさらに先へと。そして、またしても「VIPルーム」を発見！恒例の10匹連続攻撃を耐え、3つめのクリスタル、『BLOODクリスタル』を手にしたのであった（それにしてもクリスタルの名前が血と汗と涙なんだもんな〜。う〜ん、あいかわらずですねぇ、工画堂さんっ！）。

さて、それではぼちぼちまいりますか……。プレトリフトを使い、アルテック星からEパックを取ってきた我々は、敵人工惑星基地、セルマー星へと向かうべく、こっとう屋の転送装置に乗りこんでいった。トランスルームから出ると、いきなりサミアが「この星にはバリヤーが張ってあって、星の外へのプレトリフトはできないわ」だって。ということは、この星を爆破する時に巻き込まれないよう、逃げ道を確保する必要があるってことだな。

ま、それはさておき探険を開始しよう。マップはシュア星で手に入れた、『マップIRA』だ。……おっと！　数歩と行かないうちにサイコバリヤーに引っかかってしまった。早いとこ「サイコOFF」を見つけなきゃ。

それにしても、さすがにこの星の敵は強い。「マグニファイ」も「サイコガン」もあるというのに、苦戦の連続だ。おっと、今度はバイオビーストのスリフライまで出てきたぞ！　こいつには『GEKIKRA』が有効なんだ。いちど倒したあと、もういちど戦ってやろうと思ってスリフライの出現場所へ行ったら今度はいなかった。えっ？　今までのバイオビーストは出現場所が決まってたのに。ヤツは神出鬼没なのか!?

どうにかこうにか最終目的地であるセルマー星にたどり着いた我がパーティ。はたしてこの星を爆破できるのか？　来月、いよいよ最終回!!

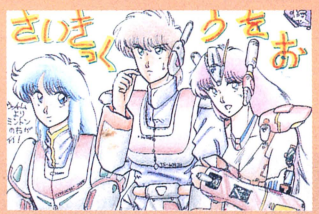
今月のバイオビースト

◀「神出鬼没」の名を欲しいままにしている、スリフライちゃんで〜す

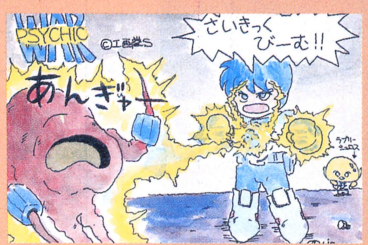
スリフライ

読者コーナー

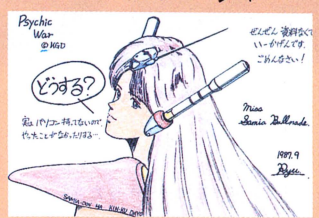
みんな、お便りありがとう。さっそくイラストを紹介します。みんな上手だねーっ！〈ウォルフ中村〉



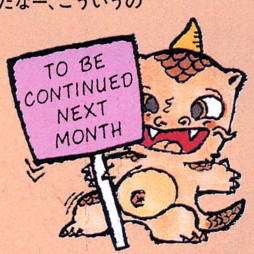
◀神奈川県／坂貴紀
こーやって見るとソルジャーって、かなりウラヤマシイ存在なんだなぁ



▲東京都／NIC
個人的に好きだなー、こういうの



◀◀新潟県／RYU
グラフィック・ゲリラのページでおなじみの方ですね。お便りありがとう。また送ってくださいねぇ〜



How To Win

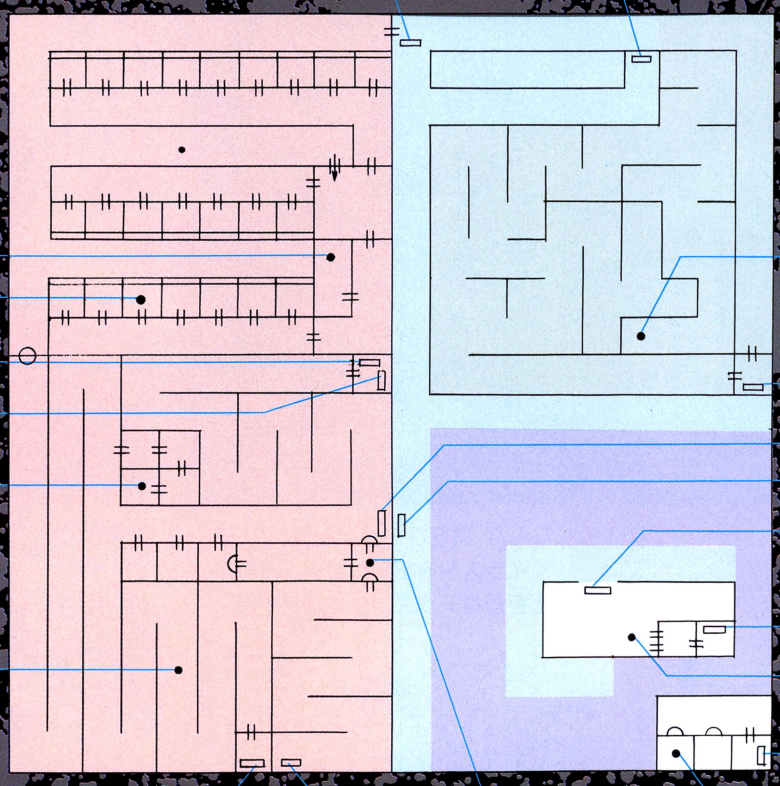
連載 8 回

●ハミングバードソフト ☎06-315-0541 ●PC88SRシリーズ 7,800円

ラプラスの魔

いよいよ秋も深まり、ゲームのシーズンがやってきた。12月には新作も続々と登場してくるだろうから、そろそろ今やってるゲームを片づけておいた方がいいなー　なんて思っても、ドッコイ！　安田先生はなかなか「ラプラス」から離してくれそうもない。さーて、今回は城の3階だ！

ラプラス城３Ｆ・ＭＡＰ



凡例

- ドア
- ロックされたドア
- 隠しトビラ
- 一方通行のドア
- 森
- 湖
- 霧のかかった湖

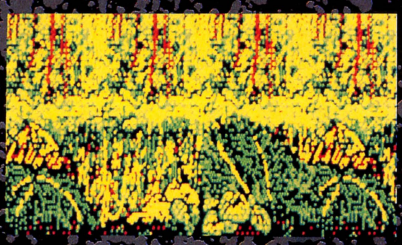
森だ！湖だ！不思議大好き！

いやー、長い、じつに長い。本誌のラプラス記事もナント、2年目に突入してしまった。昨年11月号の「ひと味違ったゲームになる！　その強烈な予感」ではじまったこの記事も、今号でいよいよ2周年を迎えた。ゲーム界広しといえども、2年にまたがって云々されるのはこのゲームくらいのもの。うーむ、たしかに「ひと味違う」。そんな強烈な実感を持ってしまうのだ。

と、感傷にふけるのはこれくらいにして、本題、本題。城の話だ。

前号の2階はド難解フロアだったが3階はナゾの面ではぐっと楽。ただ、モンスターがかなり強力になっていて、油断はできない。さらに森や湖といった奇妙な空間が出てきて（森と湖に囲まれた城って話はよくあるが……）、目先が変わっておおいに楽しいんだけれど、マッピングには相当手こずるモヨウ。2階の大男にもらったコワレないコンパスが重宝するゾ。

3階も2階同様おおむね4つのブロックに分かれている。ハシゴを上って出る北東のゾーンはジャングル。



北に続く小道はメッセージで進める方向がわかるものの、西側の一帯は写真のように皆目見当がつかない。一歩一歩頭をぶつけながら調べていくしかないが、ここの奥には小屋があって、ちょっとした情報が得られる。まあ、あまりゲームに関係した重要なものとは思えないけど、いちおう見ておこう。

北西のブロックは23室の牢屋を配置した"城のならず者たち（？）の間"。

「シメシメ、またお仲間を見つけられるかな」なんて気安く牢破りをしていると、話のわからない強力モンスターとデスマッチを演ずるハメになる。クワバラ、クワバラ。

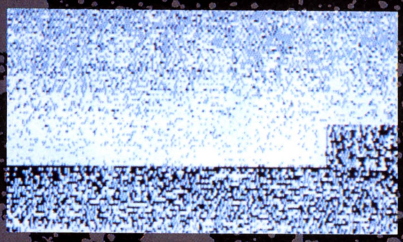
ここでは地図に示したグリフォンから、せいぜい宝のある場所を聞き出せば十分（と、思うよ）。まあ、ヒドラやコッカトリスとぜひ一戦交えたいというヤツは、勝手にガンバってくれ！

さて、南西のブロックは4階へのハシゴがある長い回廊の間。一見これといって特徴がないように見えるが、西端の隠し扉から入ると、長一い廊下をエンエンと歩かされ、モンスターとの遭遇機会が多くなって、ちょっと危険。とくに「4階探索を目的とするパーティには、ここでモンスターと当たって消耗してもらおう」というイジワルな意図が感じられ、案外イヤラシイところだ（ボディーブローのようにジワジワ効いてくるってヤツだ）。

そこで、ぜひオススメしたいのが、東側の滝をくぐって入るというコース。これだとモンスターとの遭遇機会はぐっと減るはず。どう？　タメになったかな？

ついでに、いくつかアドバイスしておくと、（E4、N2）にある回転床には十分気をつけよう。なにしろ北側も南側も見た目が同じなので、まめにコンパスを使うことだ。さらに、壊れたハシゴのところで手に入るメダリオンには要注意！　わけもわからず使うと、動くたびにモンスターを呼び寄せてしまって、ヒサンなことになる。手に入るものは何でもありがたがるというコジキ根性、いいかげん直そうぜ！

さてさて、最後は湖の広がる南東のブロック。ここがまた難物だ。2カ所の船着場からこのブロックに入って行けるが、下の写真はいいとしても、霧が出る地域が問題！　見ただけでウンザリ、そんなヤツも多いはずだ。



とにかく、この濃霧が出る一帯はすべて回転床の状態で、おまけにうっすらと岸辺が見えるだけなので、1度迷いこんだらなかなか抜け出せない。仮に帰る方角がわかっても、思いどおりの方角に船が向いてくれないから、イライライライラ、イライライライラ。そうこうするうちにクラーケンだ、マーマンだ、なんてヤツに襲われて、あえなくハーピーのお迎えがくる。マッピングをするのは至難の技だ。まあ、ともあれ、左のマップを参考に戦ってほしい。あとはキミの幸運を祈る！

さて、湖の小島に無事着いたらドクロの騎士を倒して大剣を手に入れよう――といいたいところ。が、そうは問屋がおろさない。じつをいうとこのモンスター、アイテムがないと倒せない。

その重要なアイテム、聖杯そしてタリスマンを求めて次なる4階に向かっていくのだ。

ちなみに、（E16、N18）の滝は、警告を無視して突入してしまうと、全滅の浮き目に合う。また、南東の端にある島へは4階から下りていくのだ。

●データウェスト☎06-968-1236 ●PC8801SRシリーズ（VAには非対応）
FM7シリーズ・X1シリーズ／各6800円

怪獣大戦争 T.D.F.

最終戦・Dr.スルーの最後

死闘！ T.D.F.よ永遠に

最終指令X01——マッドサイエンティスト、スルーは法水との対決に終止符を打つべく全世界に散らばる怪獣たちを密かに東アジア一帯に移動させていた。目標は日本、中国、シベリアにあるすべての原子力発電所。ディスプレイに映る怪獣のシルエットが増えるたびに、スルーは狡猾な笑みを浮かべていた。「法水よ、怪獣ゴッコはもう終わりだ。生きながら神となる私の手によって、人類に最後の大鉄槌が降されるのだ……」。

法水は衛星から送られてきた写真を見ながら、ア然としていた。東アジア近海に無数の巨大生物の影が映っている。「スルーはすべての怪獣を1カ所に呼び集めている……」。この一帯のT.D.F.は過去の戦いで傷つき、現在再建途上にあった。

決戦が始まった。中国沿岸に位置する原子力発電所がグランジェラス、マジェラスらの強襲を受けた。中国T.D.F.の主力軍は、北海道から飛びたったスーパーホーク、バウンドの支援を要請し、これまでにない死闘が展開された。アンジェラスをふくむ多くの怪獣を倒したものの、この1戦で中国T.D.F.は地上軍の7割を失った。トレーラー部隊が比較的安全な内陸部へ核燃料を輸送、第1段階の戦闘はT.D.F.の辛勝に終わった。

が、悲劇はその直後に訪れた。必死に索敵するSH99の警戒網をくぐり抜け、グランジェラスが出現、日本とシベリアの原子炉が破壊されたのだ。汚染地域拡大！　次つぎともた

原子炉が破壊された！

核燃料を内陸へ避難せよ

T.D.F.特殊戦ユニット

トレーラー

核燃料運搬用のトレーラー部隊。危険が迫った原子炉から燃料を抜き、安全な核燃料貯蔵庫へ移すことができる。イエローシール隊の運搬も可能。

イエローシール

破壊された原子炉を密閉する特殊工兵部隊。この部隊は常に決死の作業を強いられるために、T.D.F.の中でも、とくに誇り高い技術者集団。

ボイラーメーカー

戦闘には欠かすことのできない補給部隊ユニット。戦闘機と駆逐艦ユニット以外のすべての部隊に補給ＯＫだ。上手に使って戦いを勝ち抜け！

イラスト／森ヨキト

らされる情報に、法水は苦悩していた。

「スルーはどこにいる…？」

と、そのとき、スルーの哄笑が司令室に響きわたった。

「法水君、キミに会うのもこれでおしまいだ。T.D.F.にもはや余力はない。さて、いっしょに人類最後の夜を祝おうではないか――！」

ディスプレイには狂気につかれた天才科学者の青ざめた顔が映っていた。スルーはいつになく多弁であった。自らの勝利に酔い、人類絶滅計画を実施するに至るまでの過程を独白のように語り続けた。法水は探査課員に合図をすると、あとは神に祈り続けた。あと2分、3分、探査が完了するまで語り続けていてくれ……。

コンソールに向かっていた課員が振り向いた。法水は深くうなずいた。GO！　太平洋を警戒中の白雲Ⅰ型から次つぎとミサイルが発射され、上空へ消えていった。1秒、2秒。ディスプレイが一瞬白く光ったかと思うと、通常の画面に戻った。通信機から流れていたスルーの演説も、ついに結ばれることなく終わった。また、各地で怪獣が活動を停止。スルーの秘密基地直撃により、人類は勝ったのだ――。

ひとまず怪獣は撃退。が、次なる魔手が

必死の索敵にもかかわらず、ニグラスは不明

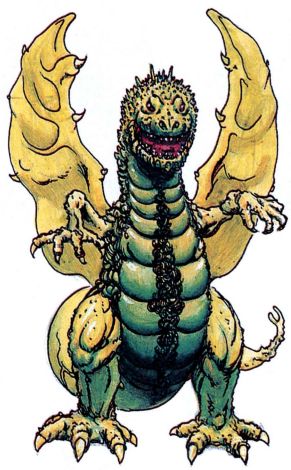
核燃料貯蔵庫
TDF基地
原子炉

今回のシナリオ4は、入門編であった前回までと異なり、海域のスペースが大きくとられた格好の中級コースとなっている。MAPを見ればわかると思うが、ここで必要とされるのはち密な索敵活動だ。白雲Ⅰ型、SH99などの索敵ユニットをフルに活用し、戦いを勝利に導いて欲しい。GO BATTLE！

怪獣紳士録 3

アンジェラス

第3段階の怪獣。翼がはえ、陸海空を移動する強敵。地上兵器に対してはかなりの抵抗力を示すが、弱点としては対空ミサイルに弱いことがあげられる。身長80m、体重6万tの巨大生物兵器である。



怪獣紳士録 4

ニグラス

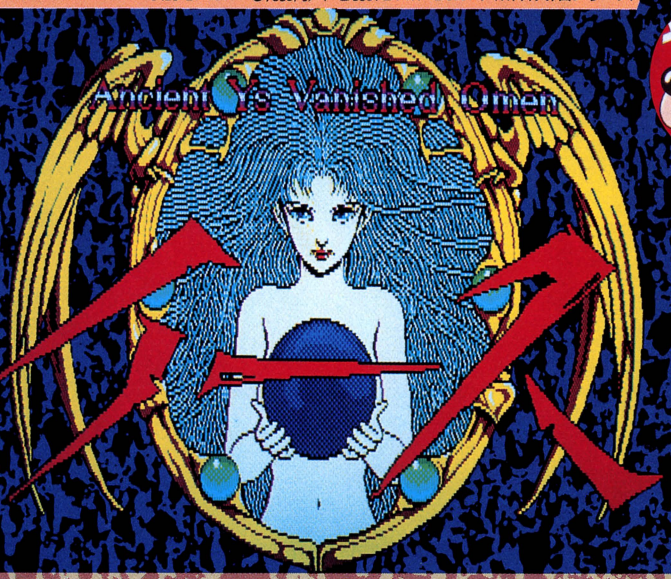
スルー博士の怪獣の中でも最強といえる第4段階の怪獣。主な特徴としては、海中で増殖し、グランジェラスを産むこともある。身長115m、体重10万t。増殖しないうちの発見、絶滅が望ましい。

今月の勝敗 T.D.F.の3勝

悪夢のような戦いの日々もようやく終わりを告げました。だが、いつ第2第3のスルーが現れるか、常に目を光らせているのがT.D.F.の任務です。

How To Win

●日本ファルコム　☎0425-21-6501　●7800円／PC8801SR、PC9801、FM77、X1各シリーズ



終りよければすべてヨッシャ!!

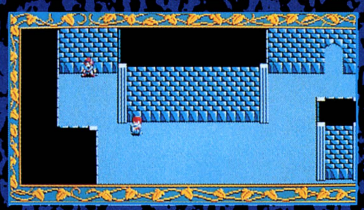
X'MAS PRESENTS

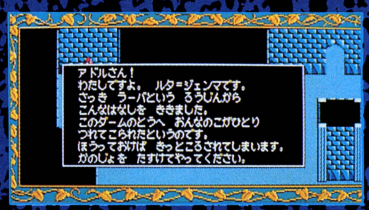
始まりがある。そして終りがある。そう、この広い世界に生をうけた一輪の花が、枯れて大地に帰るように、『イース』の連載もいよいよ最終回となったのだ。うぇ～ん、また連載がひとつ減っちまったよォ～（反省しなさい一㈱）とゆ～わけで、最終回は、最上階のミラーダンジョンPHOTOマップ付きのお買得だよ～ん！　このさいだ、全部もってけぇ～ッ！

最後のふんばり！ がんばれアドル！

感動のエンディングは目前だ！

実に楽しいRPGだった。謎、アクション、ダンジョン、アイテム……。すべてがバランスよく、これこそユーザーのためを思って作られたRPGと言えるだろう。プレイするものが、今いちキャラに感情移入できないとか、謎のいやらしさにまどわされて、新しい感動を味わう前に挫折してしまうとか、そんな身勝手なRPGが多い中で、この『イース』はすばらしい感動の連続で私たちを驚かせてくれた。そして、そのHow To Winも、いよいよ最終回となったのだ！　さびしいよ～。(こうやってさびしがってるうちに、仕事がどんどん減っていくなぁ)





前回はかけ足でしか紹介できなかったダームの塔を、最終回にふさわしく、グッと掘りさげて紹介しよう。(と、と～とつに本題に入るデイヴであった)

まず、ダームの塔で気をつけなければいけないのが、そう、アイテムだ。アイテムは、宝箱の中に入っているものと、人物キャラからもらえるものの2つに分かれる。このゲーム、何度も言うようだけど、アイテムに始まりアイテムに終わる。ゲームを進めるうえで、アイテムがかなり重要な位置を占めているのだ。トラップで先に進めない時にアイテム。どうしてもあのデカキャラが倒せない、そんな時もアイテムなのだ。まぁ、塔の中をくまなく歩けば、だいたい見つけられるけど、最

あの人は今どこに…

どんなRPGにおいても、人との会話は実に重要な位置を占めている。もちろん、それは『イース』でも同じこと。人と会話をしたりアイテムをもらったりすることで、はじめて謎が解かれていくのだ。というわけで、ここではダームの塔で出会う人物を、会う順に並べてみた。もし、まだ会ってない人がいたら、すぐに会いに行こう。

ルタ＝ジェンマ
●牢屋の中で会える、謎の男。ラーバについて情報をくれる

ドギ
●牢屋の中から助けてくれ、ラーバに渡すようにと偶像をくれる

ラーバ
●ドギから渡された偶像を返すと、ブルーネックレスをくれる

ドギ
●またもや盗賊のドギ登場。ほんと彼って元気なんだよネェ

ラーバ
●またもや登場。キズつきながらも、その居場所を教えてくれる

ドギ
●今回はトラップのろうかで登場。かならず助けてあげよう

ラーバ
●またもや登場。キズつきながらも、その居場所を教えてくれる

ルタ＝ジェンマ
●牢屋で会ったルタ。彼もレアを助けてくれと言ってくるゾ

レア
●実にけなげな少女レア。自分のことも省りみず、メガネをくれる。

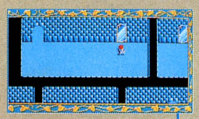
ダルク＝ファクト

後のトビラを開けるためのアイテム、“ブルーネックレス”だけは、カンタンには見つけられない。これを手に入れるためには、詩人のレアを助け、あのルタ＝ジェンマに会わなければならないんだ。ルタは、2度目に会ったところに必ずいるから、その場所は必ず覚えておこうね。

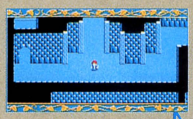
そして、もっとも気をつけなければいけないのが、不用意に先に進みすぎること。最後のデカキャラのところに行ってしまったら、2度ともどって来れないから、アイテムを取り残していたら、その時点でアウト。気をつけようネ。さぁ、最後の闘いだ！

なんじ、これを見て迷うなかれ…

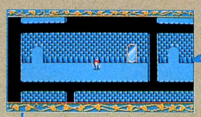
ここが最大の難関だ！



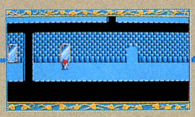
▲まずは、最初の入口を入り、このカガミでワープ



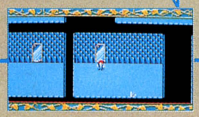
▲で、左のカガミに入ると……ジャン！　フリダシへもどる



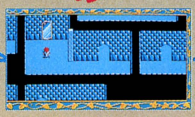
▲思わずカベから出てきちゃう。で、上に行かず下に降りると……



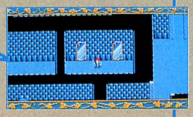
▲左に行くと、ここにもカガミが…というわけでここに入ると



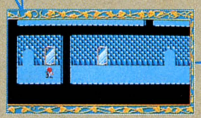
▲するとここに出る。下に降りると左右に分かれ道が……



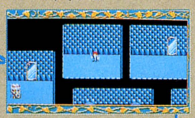
▲で、右へ行ってみると、こんなところにカガミがひとつ



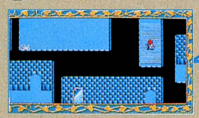
▲入って見ると、こんなところへワープ。左右にカガミがあったりする



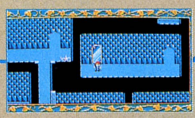
▲やっぱりココにもカガミ。で、なにはなくともまず



▲すると、こんなカガミのない部屋に出てしまう



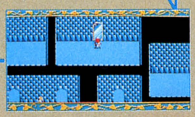
▲ミラーダンジョンにはいサヨナ～ラネ



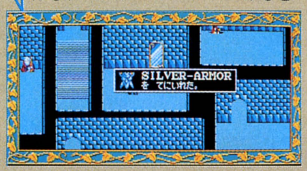
▲思わず、今出てきたカガミにもう1度入ると、やったし！

▲気を取りなおして、右のカガミに入ると……、ジャン！　と出た

▲オッ！　と宝箱を発見しちゃったぜ。中にはなァ～にが…



▲グルッと回ってトナリの部屋のカガミに入ってみると……



◀やったし！　最後のシルバーアーマーを取り返したゾ。これでダルク＝ファクトもこわくないぜ！

ダームの塔の中には、ミラーダンジョンが2カ所ある（正確には2つの階と言うべきかな）。ひとつは、このダンジョン。そしてもうひとつは、最後のデカキャラ、さらにダルク＝ファクトの部屋へ行くためのダンジョンだ。ただし、その難易度とトリックのいやらしさでは、こっちの方が上なんだよね、これが。

ここでの目的は、最後のシルバー系装備“シルバーアーマー”を取り返すことだ。もうみんな知ってると思うけど、このシルバー系装備がないと、ダルク＝ファクトには勝てないもんネ。そして、目的を果たしたら、同じミラーに2度入るというトリックを使って、このダンジョンを脱出しよう。

今、すべての謎が解かれる…

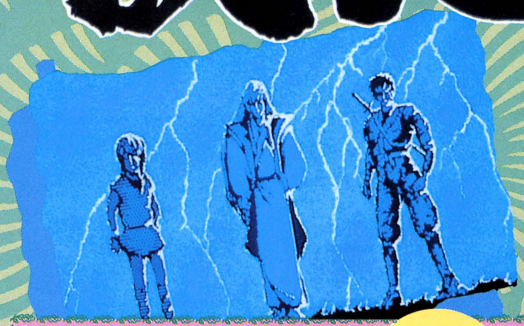
最後のデカキャラをクリアし、その奥にあるトビラを開けた時、アドルの前には、闇の男・ダルク＝ファクトの姿があった。やはり最後の敵だけあって、彼の攻撃はすさまじい。はじける炎の玉の中を、彼は縦横無尽に飛びまわるのだ。さらに、彼にダメージを与えると、なんとアドルの足元が消えていくじゃないか！　ダルク＝ファクト強し！　がんばれ、勇者アドル!!

そして、アドルの新たな旅が始まる…

●ブレイン・グレイ　☎03-499-6943　●9800円／PC8801、PC9801、X1各シリーズ

X'MAS PRESENTS

抜忍伝説



翼をもった男達

すべてが新しいニューゲーム、その名も『抜忍伝説』。3人の夢追い人たちの闘いが今始まる…！

ハッハッハ！　おまたせしました、あのデイヴ菅原が今度は忍者となって帰ってまいりました。『ディーヴァ』が終ってボッとしているキミ、『イース』も最終回でヤッタ！と思ったアナタ、コンブのAIDSウィルスと呼ばれた私は、そんなにカンタンには消えません。今回のターゲットは、新星ブレイングレイのニューソフトだ！　ファファファ、やったるデェ〜!!（バ〜カ）

抜忍ディヴの変わり身の術

いやあ、デイヴさんて似顔絵うまいなあ。もうデイヴさんにソックリ。エッ？　これ変わり身の術なの。牛面のイラストだったの？　ずえんずえん似てねっつーの！　㊎

イラスト　菅原　敬

練りに練ったゲームはマル！

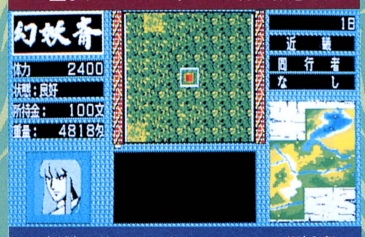
私はうれP！　このブレイングレイ第1回記念作品『抜忍伝説』をHOW TOできるなんて、ライター冥利につきる（調子のいいヤツ）。おまけに今回から、私の相棒があの無慈悲（ん？ちょっと違うか）なH氏から、とってもやさしいS氏へとかわったのだ！　ガッハッハッハ!!　なんとめでたいこと続きなんだ。アッ！　いけない、いけない、抜忍のHOW TOもしないでこんなに前おきにネームを使っては、あのEsq.飯島氏に怒られてしまう（やさしいSも怒るよ！　㊍）。

でもなァ、飯島氏…というよりブレイングレイには、すっっかり裏切られちゃったからなァ。実は、前号で紹介したプロローグのグラフィック、完成バージョンでは、かァなり変わってるんだヨ。㊎「このオープニングのグラフィック、紹介しちゃっていいですか？」㊋「あ、いいですヨ」と言った飯島氏の肉声が、まだ脳裏から消えないうちにちゃっかり変えてるんだもんなァ（飯島さん、ウラミますよォ〜）。

まっ！　んなことどうでもいいんだけど（良くない、良くない）。いよいよ驚異のディスク5枚組み、『抜伝』（かってに略すなっつうの）の話へと、舞台は進んでいくのだった。ジャン！

『抜伝』のディスク構成は、3人のプロローグの入った“オープニングディスク”と邪鬼丸、幻妖斎、小源太それぞれのゲームディスク。そして、全員に使用する共有ディスク、以上で5枚組となるわけだ。しかし、だてに5枚組になったわけじゃない。百地三太夫、服部半蔵、織田信長など数多くの登場人物、コリコリのグラフィック、データ重視のバトルSL、そして壮大な物語とくれば5枚は当然の結果と言えるネ。

▲生まれついてのあばれん坊、邪鬼丸！



▲妖艶な美しさ、う〜んス・キの幻妖斎

▲これぞ男の中の男！　シブイ小源太！

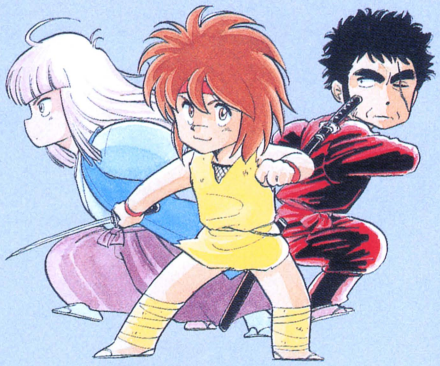
壮大な物語に男の影を見た!

前号でも紹介したように、このゲームには経験値というステータスはない（表面には出ない内的EXPはあるけどネ）。だから、レベル上げという作業ももちろん必要はないんだ。つまりRPGのように、戦闘に重点をおいてはいないのだヨ。じゃァゲームを進めていく上で、何が主眼となるのかと言うと、それは3人がそれぞれの目的に向かって進んでいく過程を追うことにあるのだ。なにせこの『抜伝』、物語が異常と言えるほど壮大で、それが3人分もあるもんだから、もうたァ〜いへん！

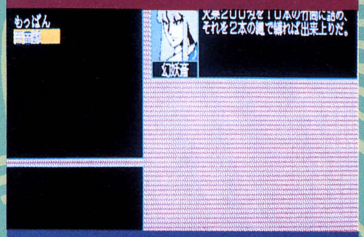
始めの目的地を見つけ、次へのヒントを聞くとこんどはまた次の目的地を見つけるため、マップ上を歩き回ることになるわけだ。そして、その間に味つけとして、シミュレーションバトルやほかの2人の手助けをしたりと、さまざまな小イベントが入ってくるんだ。

そして、その間にも〝成長〟しなくてはいけないわけで、それにはいい装備をそろえたり、知識を得たり。ここでいう知識ってのは、物の作り方や忍術を覚えていくってこと。これは、敵を倒して手に入れたり、教えてもらったり買ったりするわけだ。この知識を得るというのは、ゲームの進行上かなり重要なポイントになってくるゾ。前半では初期データのままでラクに戦闘ができても、やはり後半に入ると初期の忍術では勝てないくらい敵も強くなってくるのだ。こいつァこまめに覚えにゃダメダ！

さァ〜て、次号ではいよいよ抜忍デイヴとS氏のコンビの、大活劇が見れる…かな？つ…づ…く



▲基本コマンドは全部で12もあり、さらにそれぞれがいくつかのコマンドになるんだ



▲持ちものには、それぞれ重量が表示される。もちろん最大重量以上は持てないゾ

▲“見る”そして“知識”のコマンドを選ぶと、自分が覚えてる知識を見れるんだ

身の軽さならおまかせ
オレが邪鬼丸だ!

NAME　邪鬼丸

AGE.BLOOD　16歳　A B型

BIRTHDAY　7月31日

TASTE 趣味　いのししをつかまえる。

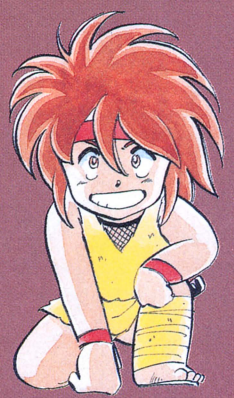
SPECIAL ABILITY ——特技　動物と仲がよく、話をすることもできる。（この特技は、なんと『抜忍伝説II』で重要なポイントになるんですヨ。飯島さん談）

SPECIAL SKILL　もずの術——もずのはやにえのように、敵を木に串刺しにする術。超強力な術だけど、一度にひとりしか倒せないのが難点。

——得意技　飛葉——木の葉が針と化し、敵を襲う術。見えない敵にも有効だが、木のあるところでしか使えない。

TASTE TYPE おしとやかな子
——好みの女性

PERSONALITY ——性格　明朗活発で元気な少年だが、ケンカっぱやいのが玉にキズ。とにかく、はやとちりをする。思い込んだら後先を考えずに突っ走る危険なタイプ（星飛雄馬を極端にしたようなタイプと考えれば、まちがいない）。でも、悪いことが大嫌いな熱血漢だ。（いやァ、日本男児はこうありたいですネェ！　飯島談）



イラスト／中津賢也

ニヒルな幻術使い

私が幻妖斎です!

NAME 幻妖斎

AGE.BLOOD 27歳　A型

BIRTH DAY 9月10日

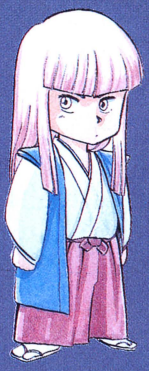
TASTE 髪をなでくること。

SPECIAL ABILITY 水の上を歩ける、水と話せる…わけがない！

SPECIAL SKILL 水舞いの術――水が宙に舞い、味方を包み込む防御術。体力は使うが効果は絶大である。化敵―敵に変装して混乱させたスキにすべての敵に攻撃をする幻術。

TASTE TYPE 女嫌い…といって男好きじゃない。

PERSONALITY ――性格 風にたなびく銀髪がトレードマークの美男子。クールで冷徹に見えるが、内に秘めた情熱の炎は誰よりも熱い。かしこそうに見えるが、その実性格は単純で他人にだまされやすい。そのためか生まれつきか知らないが、無口であることもつけくわえておこう。(―緒に歩きたくないタイプ…㋮)



シブーイ正統派

拙者、小源太でござる

NAME 小源太

AGE.BLOOD 32歳　O型

BIRTHDAY 3月23日

TASTE 忍術、剣術の修行。

SPECIAL ABILITY いっさいの毒を受けつけない。

SPECIAL SKILL 風彩円―宿茶の毒と座枯し薬を口に含んで、まわりに吹きかける術。効果は絶大だが、仲間のいる時は使えないのが欠点。
風彩青―狂気薬と座枯し薬を口に含み、風彩円と同じように吹く。

TASTE TYPE しっかりとして、大地に根をおろしたような女性。

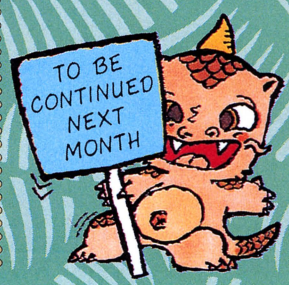
PERSONALITY 伊賀下忍中、地雷也と並ぶ最強の実力者でリーダー格。人間味があり、人に頼まれると断れない性格で情にもろい。とにかく面倒見がよく、他人のために死ねるタイプ。悪く言えば、おひとよし。

G.I.Joe 通信

さア、ブレイングレイのニューソフト開発状況をあますとこなく読者諸君にチクル、つげぐち屋デイヴの“G.I.Joe通信”のコーナーだ！　エッ？　何でG.I.Joeなのかって、フッフッフ、オドロクなかれ、ブレイングレイの第2弾ソフトは、あのG.I.Joeが主人公なのだ！RPGでもない、AVGでもない、アクションでもないまったく新しい（抜忍より新しい）ニューゲームをまたもや生み出しているらしいゾ。ブレイングレイの新作に期待大!!

太っ腹飯島氏のちょっとあげちゃう!

ブレイングレイのナイスガイ（ヨイショ！）、ウワサの飯島氏より読者のみんなに、『抜忍伝説』のオープニングディスク・サンプルバージョンを3枚！もプレゼントしてくれるそうだ。―般人には手に入らない、国宝級のディスクなのだ！　ほしい人は、飯島氏へのほめ言葉を書いて、すぐハガキを出そう！



秘情報／なァ～んと、『抜忍伝説』の共通ディスクで起動するとG.I.Joeの隠しグラフィックが見れるゾ！

ロードス島戦記

Record of Lodoss War II

D&D®誌上ライブ

episode VII 魔法使いと鎧の怪物

『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』の実際のプレイを、そっくり誌上再現する超人気企画「D&D®誌上ライブ」の第7回。

命の恩人である女性だけのパーティとともに、邪悪な魔法使い討伐に向かった勇者たち。待ちうけるは、魔法使いとその手下数十人！　はたしてこの勝負、吉と出るか凶と出るか!?

フォース、おとりとなりて敵に近づく事

DM　さーて、今回も張り切っていこう！　1カ月のあいだに作戦は十分に練ってくれたかな？

オルソン　もちろんだよ〜ん。まず、剣を抜く、次に雄叫びをあげる、そして突っこむ——どうです、すばらしいでしょう。

セシル　という腐った野郎は放っておいて、実際どう戦おう。

マール　それより仲間の実力を知りたいな。例の女性だけのパーティって、人数やクラスの構成だってまだ聞いていないんだけど。

DM　おっと、そうだった——自己紹介が遅れまして、とリーダーが頭を下げる。リーダーはもちろん戦士だ。名前をメリッサといって5レベル。プレート・アーマーにソード、シールド。そして3レベルの戦士アルマは見事な銀髪を背中に垂らしたなかなかに美しい女の人だ。彼女は槍をもっている。鎧はチェイン・アーマーで、戦士にしては軽装だね。そしてシーフのリオナ嬢は最年少の16歳。素肌にレザー・アーマーというすばらしい姿で、幼さが抜けていないのがよくわかる。僧侶の名はクリス。5レベルでインテリジェンスは低いが、知恵がある。プレート・アーマーにシールド、武器はメイスをもっている。指にリングをはめているのがオシャレだね。

シーリス　いい人でもいるのかしら。

DM　さ〜てね。もうひとり、男の子のようなかっこうの魔法使いイミアナさんは、なんとレベルが2。最近このパーティに加わったとのことだ。彼女はスリープが2回と、あとは武器で戦いますと強気の発言をしている。

フォース　ギクッ！

セシル　当然だ。魔法使いだって、戦わねばならないときには杖を振るう。

DM　残念。彼女はダガーを投げるんだ。

マール　ああよかった。それなら正しいね。セシルのような性格だったらどうしようかと思った。

DM　ということで、このメンバーといっしょになってドンパチやるって寸法なんだ。

オルソン　ハデだけど、単純なシナリオだなあ。

DM　う、むむ……、そ、それよりキミたちの作戦はどうなんだよ！

ＤＭの捨て身の反撃に、さしものプレイヤーたちも頭をしぼった。情報によれば村には魔法使いのほかに、およそ30人ほどの手下がいるということだ。一度に来られると分が悪いので、なんとか計略で敵を分散させようということになった。

オルソン　フォースとＮＰＣのリオナさんのふたりの盗賊が、村に弓矢を射かけ、そして逃げる。追っ手の数が少なければこいつらを倒して、多ければ手薄になった村から攻撃するということでいいね。

フォース　あまりよくはないんですけどね〜。

DM　リオナさんは、フォースといっしょならと快く引き受ける。

セシル　いやあ、美男子はいいなぁ。

フォース　ぼくにほれてもムダですよ。お嬢さん。

オルソン　そのパターンはやめろっていうの。それより作戦実行だ。みんなガンバロー、オーッ！

ひとりで盛りあがっているオルソンの号令のもと、ロードス島戦記始まって以来の大作戦(？)が実行されたのだった！

登場人物紹介

セシル

◀女性のような容姿の魔法使い。が、なぜか魔法より肉弾戦を好むコマッタチャン

シーリス

◀冒険とイイ男を追い求める女性戦士。過激なリアクションで人気急上昇中

オルソン

◀パーティのリーダーである戦士。ふだんはジミだが、いざ戦闘となるとバーサークと化す

シャリー

◀ＮＰＣの女性僧侶。エキセントリックなメンバーの中で、唯一まともな存在？

フォース

◀女性恐怖症の色男シーフ。間の抜けたフシギなギャグを飛ばし、ＤＭを苦しめる

マール

◀陽気なハーフリング。戦闘時より、宴会でやたらはりきるノリのいい人

フォース　それでは「ハイド・イン・シャドウ（影に隠れる）」と「ムーブ・サイレントリー（音を立てずに動く）」をしながら、村の近くまで忍びよります。で、見張りは何人いますか？

DM　村には南北に道が１本走っているんだけど、その入口のところには柱が２本立っていて、門のようになっている。でも、壁なんかはなくて、入口以外の場所からも中に入れるよ。で、問題の見張りだけど、門のところにふたり。村の外周は何人かが巡回しているようで、ときどき武装をした人影が通り過ぎてゆく。それから、敵の武装は全員レザー・アーマーにハンドアックスだからね。

フォース　わかりました。弓で確実に狙えるような場所まで進みたいんですが。いい場所ありますか？

DM　フォースのもっているのはショート・ボウだね。リオナも同じくショート・ボウだから、マイナスの修正なしで撃つためには30メートルほど近寄らないとね。でも、ＮＰＣのシャリーさんが、ブレスをみんなにかけてくれたので、命中判定とダメージの判定には＋１の修正がされているのをお忘れなく。で、つごうのよい場所はちゃんとあるよ。

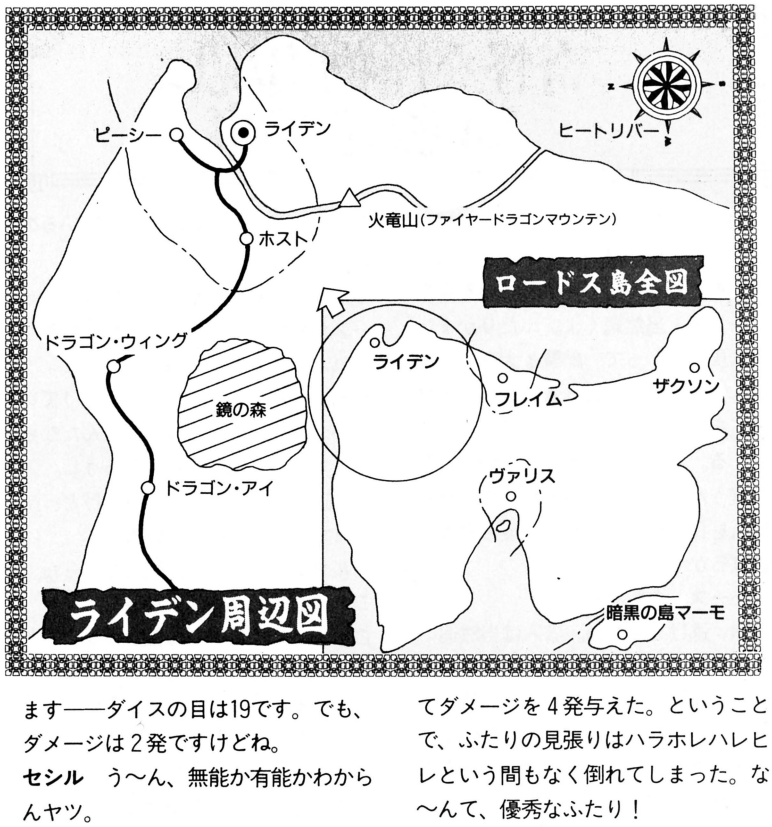
フォース　なら、そこまで行って撃ちます――ダイスの目は19です。でも、ダメージは２発ですけどね。

セシル　う～ん、無能か有能かわからんヤツ。

マール　もちろん、優秀だよ。これなら見張りが声をあげることができるからね。

DM　（ところがその見張りのヒット・ポイントは１しかないので死んでいるんだな～）リオナも11で当てて、そしてダメージを４発与えた。ということで、ふたりの見張りはハラホレハレヒレという間もなく倒れてしまった。な～んて、優秀なふたり！

フォース　困ったもんですねぇ～。仕方がないので姿を現して、大きな声で叫びます――村人のみなさん、よく聞いてください。わたしは見張りを倒しました。わたしは見張りを倒しましたよ！　どうぞ～。



奇怪な怪物出現し、窮地に陥る事

DM　了解しました〜。それでは村人ならぬ悪い魔法使いの手下が５人ばかし姿を見せる。そして倒れている見張りを見て、当然驚くよ。ふたりがまた中に戻っていって、敵襲と大きな声で叫んでいる。残りの３人はショートソードを抜いて、フォースに切りかかってくる。さあ、どうする。このまま敵と戦うか？　それともあたりに隠れる場所を探すか？　それとも後ろ向きに逃げるか？

フォース　もちろん……。

DM　逃げるんだね。３人は当然追いかけていく。リオナも慌ててフォースのあとを追う。お互いレザー・アーマーだから、あまり距離は離れないよ。

フォース　う〜ん、ぼくは一生懸命逃げるだけです。

DM　ほかのメンバーにはフォースとリオナが３人に追いかけられているのが見えるけど。

オルソン　敵の数が３人だけならフォースたちだけでもなんとかなるだろう。それより、追っ手の数は増えそう？

DM　うんにゃ。とにかく、逃げていくのがレザーのふたりだけなんだから、３人で十分と判断したんだろうね。入口付近に10人ばかしが現れたけど、そのままそこで警戒している。

オルソン　しまった、戦法を誤った。ここは奇襲のほうがよかったんだ。

DM　それにオトリの数が少なすぎたよ。盗賊ふたりが飛道具を使って、そく逃げるなんて、しかも丁寧に名乗りをあげたりするんだから、さすがに伏兵がいることを警戒するぜ。人間はオークとちがってバカではないんだからさ。

セシル　しかたがない。もはや強行突破あるのみ。キル・ケイオス！　オレは接近戦が大好きなんだ〜!!

オルソン　やっぱりこうなるのか〜。バーサークだ、ウリィィィィィ！

30人の敵に向かい、合計９人の戦士たちは突っこんでいった。

数は多かったもののさすがに下っ端は弱く、スリープの呪文が２、３回飛ぶともはや数でも劣勢になった。残った者は、味方の戦士たちが切り倒してゆき、結局５ラウンドほどでカタはついた。そして降伏した敵を尋問し、一行は黒幕の魔法使いの住み家を聞きだすことに成功したのである。魔法使いは村で一番大きな家に住んでいるとのことだった。

フォースも村から十分に離れたところで反撃に転じ、少し手傷を負ったものの、リオナの協力もあってこれを倒すことに成功した。

フォース　まったく、盗賊の仕事は剣を振りまわすことではないんですよぉ〜。これではまったく無理、無茶、無謀のセシルさんじゃあないですか。

セシル　何をいう。オレはふたりを杖で殴り倒したが無傷だぞ。

フォース　よい子のみんなは絶対マネしちゃいけないよぉ〜。

オルソン　まったくだね〜。さてと、いよいよ魔法使いと対決だ〜！

DM　では魔法使いの家に着いた。どこから入る？

セシル　もちろん、正面から堂々と入るぞ。

シーリス　下手な作戦をたてるより、そのほうが確実ですものね〜。

フォース　ウソですよぉ〜。読者のみなさん、やっぱり作戦は考えましょうね。

マール　でもまあ、ここは正面から入ろう。ぼくもここは小細工はいらないと思うや。ということで、一番マール君入りま〜す。

DM　すると中から入れという声がするよ。

マール　ハイハイ、ではドアを開けました。

DM　じゃあ、不意打ち判定だ。

マール　驚いていない。

DM　なら、説明しよう。ドアを開けると、そこはちょっとした広いホールになっていて、ドアがいくつかと階段が見える。階段の下あたりには、黒いローブに身を包んだ男が立っているね。そして、それを取り巻くように、3匹の、いや3体の怪物たちが、動いているのであった。

オルソン　どんな、怪物？

DM　よくぞ聞いてくれました。これぞ、読者から応募のスペシャル・モンスター、リビング・アーマーとでも呼べる代物なんだ。プレート・アーマーがひとりでにガチャリ、ガチャリと動いている。これぞ名づけてプレート・モンスター1号、2号、3号だ〜！

シーリス　3体もいるの？　気持ち悪〜い。

セシル　そんな怪物、オレの正義の炎でたたき壊してくれる。そりゃ！　必殺、ユーザーのファイヤー・ブゥォルだっ!!

マール　ワーイ。やっぱし、これがなけりゃ魔法使いじゃないね。

DM　では、ダメージ振ってみて。

セシル　まず1つ目には20発、2つ目には15発、そして最後の敵には19発だ。魔法使いには当たらないのか。

編集部注：ファイヤー・ボールのダメージ判定は、グループSNEによるルール解釈に基づくものです。

DM　当てようと思ってかけたんなら、エリアの中に入るよ。

セシル　じゃあ20発だ。

DM　じゃあ、こちらはそれぞれにセービング・スローだね。失敗、成功、功、功、成功。

セシル　あまり効かなかったな。ではみんな戦おう！

DM　魔法使いはプレート・モンスターを操るために集中力を使っていて、魔法は使ってこない。おまけにシャリーさんのかけた魔法はサイレンスで、魔法使いのまわりの空気を静めたから、しばらく魔法は大丈夫だろうね。で、プレート・モンスターたちは動きが鈍いのでこのラウンドは移動だけ。そして接近戦の距離に入った。で、だれがこの怪物の相手をするんだい。

セシル　オレが……。

マール　という意見はほっておいて、ぼく、オルソン、シーリス。そしてNPCの戦士ふたりにも参加してもらおうよ。

DM　もちろんです、とメリッサとアルマも前に出る。

フォース　残った人たちの、さっきのラウンドの行動は、どうだったんですかぁ？

DM　魔法をすでに使いはたした魔法使いのイミアナさんは、得意の投げナイフを魔法使いに向かって投げていた。これは命中していて、ダメージが3発。リオナ嬢はすばやくハイド・イン・シャドウを試みている。僧侶のクリスは奇怪なプレート・モンスターを前に「あたいバカだからわかんない！」と頭を抱えながらも、賢明にライトの呪文を唱え、暗かった部屋の中を明るく照らしだしていた。

オルソン　では次のラウンドいくよ〜ん。

またもや救いの神現れ、大逆転となる事

DM　こちらはイニシアティブが遅いのでそちらからだ。前が接近戦に入っているので、もう飛び道具は効かないよ。では魔法からだ、どうぞ。

セシル　マジック・ミサイルをプレート・モンスターの２号に向かって放つ。それ、ダメージは７発だ。

DM　マックスだね。シャリーとクリスのふたりの僧侶はそれぞれ、ハンマーとメイスを構えて待機している。次は接近戦だ。プレート・モンスターの１号に向かった人は、え〜と、シーリスとマール君か。まずここからいこう。こいつは巨大な楯と、フレイルという武器をもった重武装なヤツだ。

シーリス　そんなの関係ないわ。20で当てて、ダメージは10発。

マール　残念。ぼくははずした。

DM　それは関係なかった。こいつのヒット・ポイントは26で、シーリスの一撃で破壊されている。シーリスのもっているのはマジック・ソードだったね。

シーリス　＋１よ。

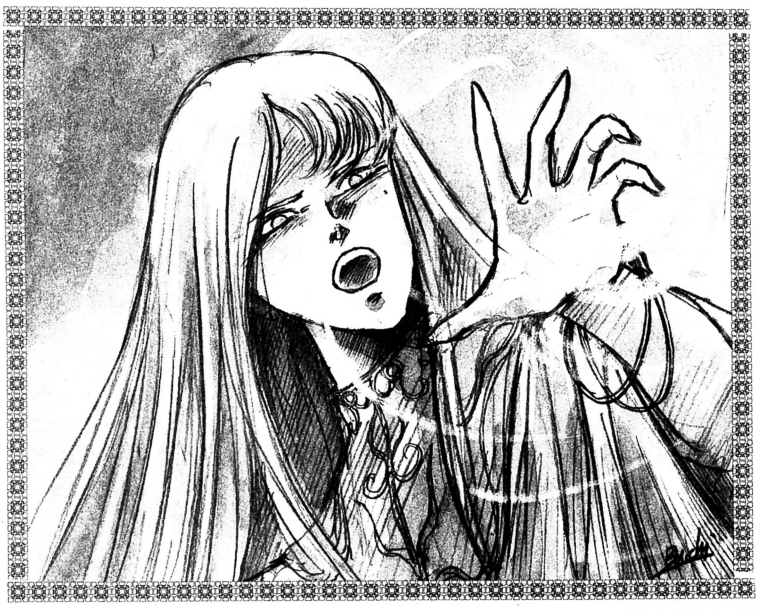
DM　ＯＫ、それなら問題ない。プレート・モンスター１号は壊れている。ファイヤー・ボールに対してセービング・スローを失敗していたのが痛かったな。で、２番目といこう。ここはオルソンがひとりで受けもっているんだね。この２号は鎧の各部が９片にわかれて中に浮かんでいるという変なヤツで、武器はソードだ。ということで、オルソン。きなさい！

オルソン　ウリィィィィ！　ハレっ？　目が１だ。

DM　気合いだけだったね。では３号。この３号はまるでクモの足のような形のショルダー・パットにバンド。そして手足のアーマーはやっぱり独立していて浮いている。ここにはＮＰＣコンビがいる——メリッサが失敗。アルマは成功。ダメージが７発。今度はこちらの反撃だね。プレート・モンスターの２号はオルソンに剣の一撃を加えた。ダメージが５発。

オルソン　痛い。でも意外にダメージはないね。

DM　（Ｄ10＋３のダメージでもカスだったらこんなものだぜ）で、３号は６本あるショルダー・パットが全部攻撃してきて、アルマさんとメリッサに３本ずつがゆく。でメリッサが２本当てられて、21発のダメージを受けた。



で、彼女はそのまま、ウッとうなって崩れおちる。

マール　えっ、それだけのヒット・ポイントしかなかったの。

DM　あったよ。彼女のヒット・ポイントは27だ。だけどね〜。

フォース　世の中にはポイズン（毒）というものもありますからねぇ〜。

DM　フッフッフッ、そのとおり。彼女は哀れ対ポイズンのセービング・スローに失敗してしまったのだ。

オルソン　これはまずい。

DM　次のラウンドね。敵の魔法使いは相変わらず精神集中のためにお休みしている。だから、またそちらからだ。アルマの３番目に対する攻撃は失敗しているよ。シャリーが駆けよって、倒れたメリッサの体を引きずりだそうとしている。

シーリス　わたしは隣りの援護に入りますわ。14で当たります？

DM　残念、それはブレスの効果があってもアーマークラスで−１まで。だから当たらない。

マール　おいらは、このラウンドはＮＰＣのアルマさんの援護のために３号に向かって移動するだけだ。

オルソン　ウリィィィィ！　当たらないよ〜。

DM　では、またこちらの反撃ね。まず２号がオルソンを狙ってこれは当てた。ダメージが８発。それから３号の６本ショルダー・アタックだけど、２回アルマさんに当てて、ダメージは９発だ。で、アルマさんもやっぱり倒れてしまう。

マール　うわあ、オイラひとりになっちまったよ。これはまずいねー。

DM　この明らかな劣勢を見て、頭は悪いが知恵のあるクリスは考えこんだ。「う〜んと、ここはとっても危ないから、指輪の精さんに頼みましょう」っときたもんだ。

フォース　指輪の精霊？　それはもしかして、もしかすると……。

DM　そう。クリスが舌ったらずに言葉を唱えると、指輪からボンと煙が吹き出てジンが現れたのだ。

フォース　やたっ！　ジンは強力ですね。これで勝負があったでしょう。

DM　プレート・モンスター３号の毒

攻撃も、精霊には効くはずないからね。と、いうことであとはジンが大活躍。プレート・モンスターがつぶされるのに、2ラウンドで十分だった。

セシル　さあ、邪悪の使者よ、覚悟しろ。

DM　ところが魔法使いは頼みのプレート・モンスターをつぶされもはや戦意を失ってしまっている。あっけなく、降伏してしまったよ。

セシル　え〜い。情けないヤツ。こいつどうする？

オルソン　縄でしばって、目隠しでもしてギルドに連れて帰ろうよ。もっともそれを決めるのはぼくたちじゃないけどね。

DM　犠牲者をふたりも出したＮＰＣパーティは、さすがに魔法使いを許すつもりはないらしいけど、リーダーが倒れてしまっているので、オルソンの意見に賛成する。

シーリス　結局、今回もわたしたちの活躍って目立たなかったわね。

オルソン　う〜ん、情けない。こんなことでは王への道は遠いよ〜ん。

DM　ということでまた来月！

ロードス島だより

グッダイ！　とんでるDMことダンジョンマスターでございます。

今月の読者のつくったＮＰＣは、女性パーティの魔法使いイミアナさん、僧侶のクリスさん、そしてリビング・アーマーのみなさんです。ＮＰＣの作者には、それぞれコンプティーク特製Ｔシャツをプレゼントします。来月は、いったいだれのＮＰＣが登場するのでありましょうや、乞うご期待！

さて、読者投票による「ロードス島・キャラクターコンテスト」、第2回中間発表であります！

- 1位／セシル……43票
- 2位／シャリー……40票
- 3位／オルソン……35票
- 4位／シーリス……21票
- 5位／フォース……12票
- 6位／マール……8票
- 7位／レイリア……6票
- 8位／スレイン……5票
- 9位／DM……4票
- 10位／ジャラン……1票
- 10位／アシュラム……1票
- 10位／ジルヴァー……1票

いちおうこのコンテストは12月7日で締切ります。まだ投票していない人はゼヒ、ロードス島の中でもっとも好きなキャラをハガキに書いて送ってください。もちろん、いちど投票した人もまた投票できますからね。あて先は下です！

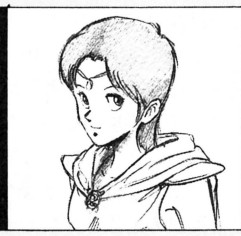
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部「ロードス島キャラコン」係

今月のスペシャルNPC

イミアナ

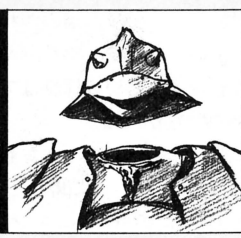
新潟県・丸山恵

クリス



埼玉県・佐野豊

リビング・アーマー



大阪府・片山克幸

D&D is a registerd trademark owned by TSR. INC. All Rights Reserved. D&Dに関する問い合わせ先：(株)新和 TEL.03-861-8983

クロちゃんの The Thousand and One Nights RPG千夜一夜

黒田幸弘

AD&Dの大冒険 VOL.3

クロちゃんが語るとびきりのRPGストーリー。今月は『AD&D®』について、さらに詳しくつっこむぞ!!

思わずビックリの裏話

さてと、今月も『アンバンストD&D®(以下AD&D)』の話のつづきだよ。しかし、中には「『AD&D®』なんて、まだ発売されてないゲームじゃないか」なんて人もいるんじゃないかな。

ところがどっこい、先日ちょっと用があったので、『D&D®』の発売元である新和の人と会ったんだ。そのときついでに『AD&D®』について聞いてみたら、「発売時期はまだ未定だが、『AD&D®』も翻訳の予定があります」ってことだったんだぜ。

そんなわけだから「『AD&D®』をやりたいよー」というファンの人は、発売される日をじっと待とう。もしガマンできないときは、英文のルールなら出てるから、おもいきって挑戦してみるのもいいね。たとえ理解できなくても、少なくとも英語の勉強にはなるぞ。もっとも受験生が、受験勉強のかわりに、『AD&D®』のルールブックを読んでも、志望校に合格するという保証はできないからそのつもりでね。

さて、これからがちょっとおもしろい話。そのとき新和の人に聞いたら、夏に出した『D&D®』のコンパニオンセットは、なんでもたちまち売切れてしまったそうなんだ。新和さんもビックリして、急いで増刷したそうだから、手に入れられなかった人は、もうすこし待っていてほしいってことだよ。しかしなんでコンパニオンセットが、そんなに売れたのかなあ？

「わからないなぁ。ベーシックセットはともかくとして、このままじゃコンパニオンセットのほうが、エクスパートセットよりも多く売れそうなんですよ！」

「えーっ、しかしエクスパート持ってないんじゃ、コンパニオンがあってもしょうがないでしょ」

「そうなんですけどね。でも中にはめずらしがりやのプレイヤーが、マスターのまだもっていないコンパニオンを先物買いして、自慢してみせびらかしてる場合もあるらしいですよ」

「そんな自慢なんか意味ないでしょ！」

「そんなのまだいいほうですね。中には“前のセットがないとプレイできない”という『D&D®』の構成をよく理解していない人もいるらしいですね」

「というと……？」

「せいぜい『ドラクエⅠ』と『ドラクエⅡ』の関係くらいに思ってるのかな。どれからはじめても同じだろうってことで、3セットをまとめて買ったり、いきなりコンパニオンから買った人もいるらしいんですよ」

どうだい、なんともすごい話だろう。もちろんこんなファンばかりじゃないとは思うんだけど、まだまだ世間じゃ理解されてないんだなあ。しかたがない、RPGの正しい理解のために今月もガンバルことにしよう。

世界設定は楽しいな

きみたちは何がおもしろくてRPGをプレイしてるのかな。最初のうちはキャラクターのレベルアップとか、ダンジョンの中での冒険自体がおもしろいもんだよね。怪物との戦闘もスリルがあるし、マジックアイテムを発見したときのうれしさも格別なもんだ。

だけど何回もRPGをプレイしていくうちに、みんながだんだんと興味をもちだすのは、シナリオ作り、そして背景となる世界の設定なんだ。考えてみればこれは当たり前なんだよね。なにしろもともとRPGというのは、小説などの冒険話を、リプレイしたいためにはじめたものなんだ。そんなプレイヤーたちが、プロットのほうに興味を示さないわけがないじゃないか。

そんなわけでアメリカでも、『D&D®』をあるていどやりつくしてしまったプ

レイヤーたちは、こんどはマスターとして世界を自由に設定できるゲームを求めていたんだ。そしてそれに答えるようにして出たのが、この『AD&D®』というわけ。

自由につくれるということなら、なにも『D&D®』のように、古代・中世のヨーロッパみたいなムードの世界じゃなくてもいいじゃないか。てなわけで世界設定として出てくるのが、アーサー王伝説の世界であり、北欧神話の世界なんだ。アーサー王の世界なら、有名な円卓の騎士のランスロットやガウェインが、仲間になったり敵になったりして、ともに冒険を戦うんだ。北欧神話にいたっては、オーディンやトールなどの神々が、ゲームの中に登場してくるんだから、かなりハデだよね。

前回でてきたアマテラスなどの日本の神話や、イシュタルをはじめとするバビロニア神話の神や英雄がデータとして書かれているのも、マスターが自分の世界をつくるときに、その世界の主神として利用するためなんだよ。

だから『D&D®』がプレイヤーのキャラクターの成長を目的にしているゲームともいえるのにたいして、『AD&D®』のほうはマスターによるユニークな世界設定を楽しむゲームともいえるんだ。もっとも毎度のことながら、とんでもない世界をつくるマスターもいるけどね。

第12夜 リングにかけろ?

そのゲームはいちおうは『AD&D®』の“はず”だったんだけどね。みんなでキャラクターをつくって、いよいよゲームスタート。パーティが手に入れた最初の情報は、人喰い虎のうわさだったんだ。

☆

「どうする、俺は虎退治なんかいやだけどな」

「なんだかワナみたいな気もするし、こっちのレベルもまだ1だし」

「そういうなよ。これにノってやらないと、マスターが話を進められないんじゃないかな」

☆

てなわけで、人のいいプレイヤーたちは、虎狩りにつきあってやることにしたんだ。もちろん最初に反対したプレイヤーからは、スルドイ一言があったけどね。

☆

「おい、マスター。このシナリオだけど、まさか床屋に行って散髪をして、はい、トラガリでした、なーんてオチじゃないだろうな！」

「うっ……。ま、まさか」

「どうも口ごもるところが怪しいな」

「そ、そんなつまらんオチなわけがないでしょ。さあ、しゅっぱつ、出発」

☆

といったわけで、パーティのみんなは虎のねぐらをめざして、けわしい山を登っていったのさ。だがその日の夕方、けわしい崖の脇で、パーティは虎の皮をかぶった人間に襲われたんだ。もちろん必死に戦ったけれど、しょせんはレベル1キャラクター。最後は戦いに敗れて、みんな崖の底に蹴落とされてしまったんだ。

☆

「やってられんな。もう全滅かよ。おい、いいかげんにしろよ」

「いや、話はこれからだ。私の話を聞け！」

なんだかマスターの雰囲気がおかしいな、と思ったのはぼくだけだったかな？

「きみたちは崖の底に落ちたが、かろうじて命だけは助かった。しかし残ったヒットポイントはみんな1点だけだ。そしてきみたちの前に、虎の皮を着た男が、本物の虎を従えてやってきた」

「お前はだれだ。ここはどこだ？」

「わしはこの地の主じゃ。ここは山の中の秘密の谷間。常に霧がかかっているので、その存在を知る者すらいないのじゃ」

「なんだって、その虎どもはいったいなんだ？」

「伝説によれば、虎は千尋の谷に子を落とすという。じつはここそが、その虎が子を落とす谷間なのじゃ。まわりはすりばち状になっていて、抜ける道もない。われわれはここを“虎の穴”と呼んでおる」

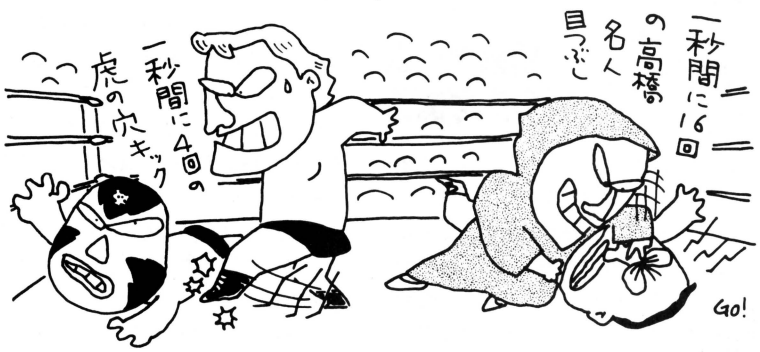
「おい、千尋の谷に子を落とすのは獅子、つまりライオンだろ」

「う、うるさい、地球では獅子かもしれんが、この世界では虎なのだ」

☆

そのあとは、まあ想像できるかな。ぼくらはこのマスターが、プロレスファンだということをすっかり忘れていたんだ。しかしごていねいにも、ちゃんとプロレスのルールと、技のダメージ表を作ってきたんだから用意がいいや。パーティはみんな捕まって、そこでプロレスの特訓をさせられたんだ。

そうこうしてるあいだに、いろいろ情報を集めてみると、どうも例の人喰い虎のうわさは、この“虎の穴”が強いレスラー候補生を集めるために流したらしい。また“虎の穴”には秘密の抜け穴があって、各地の秘密プロレス組織とつながっているらしいんだ。そしてその最終目的は、リングの上で維新軍を結成し、革命をおこして国王を



倒すという、なんだかよくわからない作戦を考えてるんだから、こりゃかなりなアホだね。

とにかくこの谷から抜けだすには、一流レスラーになったうえで、アラインメントをエビルに変更して、悪役レスラーになるか、または伝説の英雄である『＊＊＊＊マスク』が現われるのを待つというんだから、こりゃ気の長い話だ。そこでぼくはみんなに、ばかばかしいからシナリオを変えようと提案したんだ。

「プロレスごっこはもうやめようぜ」

ところがパーティの仲間たちの答えは、あれれっ？

「けっこうおもしろいじゃんか、このプロレスルール」

「そうだよ、ぼくのドワーフは、せっかく正統ストロングスタイルのレスラーになりかかっているんだぜ」

あちゃー、こいつらめ。しかし女性キャラクターはプロレスというわけにもいくまい。

「しかし、その女魔法使いは、プロレスラーになるわけにゃいかないだろ」

「そんなことないわよ。“虎の穴”にも、こんど女子プロレスの組織ができるっていうし。あたしのキャラクターもいま鍛えてるところなの」

ガーン、わかったよ。どうやらぼく以外は、みんな熱心なプロレスファンだったんだね。勝手にしてくれい！

てなわけでぼくは“虎の穴”から抜けました。とうてい『AD&D®』とは思えないけれど、まあ、みんなよろこんでやってることだし。しかしあいつらはいまでも、虎を相手に戦ってるのかなあ？

第13回 兄弟ゲームの変な関係

昔の『D&D®』にはエクスパートセットまでしかなくて、そこでできることはダンジョンの冒険と野外の冒険旅行が中心だった、ということは前に一度話したような気がするね。覚えてるかな。なにしろキャラクターのレベルが上がって、自分の城を持つようになっても、それをどうしたらいいのか、といったことは、ルールでは説明されていなかったんだ。

まあたぶんTSR社としては、そこまで行った人は新しくキャラクターをつくって、最初から『D&D®』をやり直すか、またはもっと上級のRPGに進みなさいっていう考えだったんだろうね。そこで『D&D®』の上級版としてつくられたのが、この『AD&D©』なんだ。

だから『AD&D®』には『D&D®』には書かれていなかった、冒険世界の地理や歴史の概念、その地域の住民、慣習、宗教、さらには国の権力とか、統治のしかたなどまでが、いろいろとコメントされてルールになっているんだ。だから『AD&D®』の特徴といえば、これらの世界設定にたいするルールの充実、ということをあげればよかったんだ。

おや、気がついたかな。そうなんだ、この特徴は今じゃ過去形になってしまったんだ。というのは83年から改訂されはじめた『D&D®』のシリーズ。これがあのコンパニオン・マスター・インモータルの3セットをつくるときに、『AD&D®』のルールもアレンジして取り入れているんだな。

もちろん同じTSR社のゲームだから、べつにルールを利用したってなんの問題もないんだけど、説明する者の立場としては、非常にこまるんだなあ。このゲームの特徴はこれです、とズバリといえれば、読者のみなさんもわかりやすいんだけどね。

てなグチをこぼしていてもしょうがないや。たとえば『D&D®』のコンパニオンセットでは、領地を統治するルールが出てくるけど、あの基本は『AD&D®』のルールなんだ。新しい職業としても、パラディンやドルイド僧が追加されてるしね。細かくかぞえればもっとあるかも知れないよ。

そんなわけでもともと兄弟ゲームみたいだった両者の関係は、今ではさらに近くなった、といってもいいのかな。

でもおもしろいね。なにしろ最初は『D&D®』から『AD&D®』が生まれて、こんどは逆に『AD&D®』の影響を受けて、『D&D®』が改訂されたんだから。こりゃ東洋思想でいうと輪廻（りんね）の関係だぜ。

第14回 龍王の宮殿での冒険

いかん、いかん。ついついRPG講座のくせが残って、むずかしい言葉を使ってしまった。Hコミックが愛読書であるコンプティーク編集部のレベルを考えて、もっとやさしい言葉を使うようにしよう。

さて『AD&D®』のキャラクターには、副業みたいなものがあるんだ。これはセカンダリースキルといって、そのキャラクターが、冒険者になる前にちょっとやっていた職業の知識のことなんだ。もともとはオプションのルールなんだけど、使い方によってはおもしろい結果がでることがあるよ。たとえば戦士が宝石の鑑定能力をもっていたりすると、こりゃなかなか意外な能力だよね。反対にドワーフに鉱夫の経験があったとしても、だれも驚かないだろうね。

☆

さて、そんなセカンダリースキルを使ったキャンペーンでの出来事。ある国の王様が船で航海しているときに、王冠を落としてしまったんだ。あわてて船を出して海底をさらったけど、潮の流れが早くて、王冠は出てきやしない。しょうがないので国じゅうにおふれを出して、王冠を取り返してくる者をつのったんだ。

☆

「てなわけで君たちが王冠を取り返してくれれば、莫大（ばくだい）な恩賞（おんしょう）がもらえるよ」

「海はいやだなあ。おれ、いつも船酔いするんだ」

「陸の上なら足で探せばいいけど、海の中じゃなあ。誰も航海術なんか知らないぜ」

「いや、こりゃ航海術の問題じゃない

よ。潮の流れを探るんだから、ちょいとキツイぜ」

と、そこまで話が進んだら、思わぬところから声が出たんだ。

「潮なんかまかしてくれ、ぼくは漁師の経験があるんだ」

「えー、だってお前エルフだろう。森の知識ならともかく……」

「なにいってるんだ。知らないのかい。エルフの一族は海岸にだって住んでいるんだぜ」

☆

というわけで、元気なエルフくんのリードで、みんな仲よく船に乗りこんだわけ。めざす先は沖合いの岩礁。漁師の知識として、マスターに潮の流れを教えてもらったエルフくんは、みんなをつれて海底の捜査に出たんだ。

しかし、ご想像のとおり、この岩礁はマスターの仕掛けたワナ。じつはここの海底には、龍王の宮殿があって、パーティは手下の半魚人にたちまち捕まってしまったんだ。龍王は多少ハラをたてていたね。

☆

「わが宮殿の近くをさぐるとは、この不届き者どもめ。普通なら死刑のところだが、なにしろ娘の結婚式が近いので、懲役にかえてやろう。百年たったら出してやる」

そりゃないぜと、みんなおおさわぎ。だって人間が牢屋に百年もぶちこまれたら、それだけで寿命がつきちゃうじゃないか。しかしひとりだけ平然としているやつがいたんだ。

「まあ、みなさん。あわててもしょうがないですよ」

「お前、よく平気でいられるな。一生こんな海底から出られないんだぞ！」

「そんなことはありませんよ。エルフの寿命は千年以上あるんですからね」

☆

こりゃ話にならん。というわけでパーティのみんなは計画をたてた。龍王の娘の結婚式の日に、酒によった龍王と勝負しようというんだ。いや、武器でじゃないよ。カードでね。

☆

「この世界にトランプはあったかな。そんなことまで決めてないぜ」

「いや、絶対にあるはずだ。少なくともそれに類するカードゲームがないはずがない」

そういわれると、マスターも押し切る自信はないよね。

「わかった、人間ども。それでわしと何の勝負をしようというんだ」

「こちらは、とある場所に隠してある財宝をかける。そのかわりおれたちが勝ったら、ここからおさらばだぜ」

「財宝か、まあよかろう」

そういってからマスターは、一言つけくわえたんだ。

「しかしこの勝負は、きみたちのほうに分がないぜ。いくら酒に酔っていても、龍王の頭脳のほうが人間のよりもはるかに上だからね」

「それじゃ聞くけど、龍王はいままでにこういったカードゲームをやったことはあるかな」

「うーん、そうだな、ないだろうね。人間のやるゲームなど、バカにしてるだろうから。でもルールくらい、一瞬のうちに理解してしまうから、さしたるハンディにはならないよ」

「そうか、ないのか。それじゃこの能力が、めいっぱい有効になるな」

そういってプレイヤーが見せたキャラクターシートには、セカンダリースキルとして“ギャンブラー”と書かれていたんだ。

「おれはこの能力を使って、イカサマをやるぜ。いくら龍王でも、いきなりイカサマをやられたら勝てないだろ」

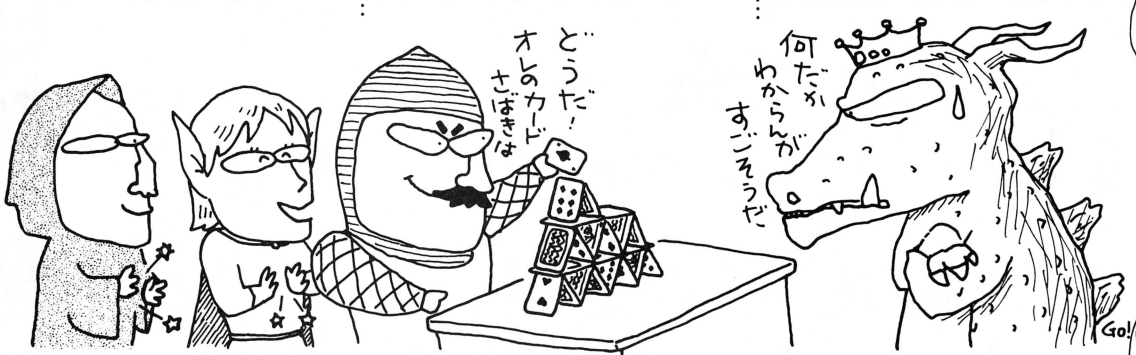
マスターもさすがに口ごもった。そしてしばらく考えてからいったんだ。

「ＯＫ、君たちの勝ちだ」

「やったぜ！」

「なるほど、うまい手だったね。しかしぼくがあくまで意地を張って、イカサマを認めなかったらどうするつもりだったんだい」

「そこに抜かりはないよ。龍王の頭には鏡のように光る珠がついてるだろ。本当に勝負となったら、その珠に龍王のカードが写るじゃないか。どっちにしてもこっちは、相手の手のうちを見ながら勝負できるのさ！」



イラスト／中野　豪

RPG FAN CLUB

RPGファン倶楽部

今月から新登場の『モンスター百物語』。大野真実氏の緻密(ちみつ)なペンタッチが迫力だろ？キミもオリジナルなRPG世界(ワールド)をこのページで披露してくれよな。D&Dのシナリオとか体験談、“こんなのがあったら……”なんてアイデア等々、ネタは無限だぜっ！

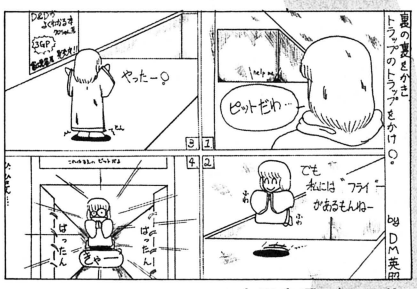
送り先
〒102
東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「RPG-FAN-CLUB」

トラップだぞー！

トラップとは、ひっかけて楽しむものであり、またひっかかって楽しむものである（ぬわぁ〜んちゃって！）。みんなが知恵をしぼって考えたトラップを紹介するぞォ

▲山形県／RYOYAN

※しかし、サイクロプスなんかにやられたら、一発で死んじゃうぜーっ!!



▲鹿児島県／DM英昭

※かわいい女の子は、どんなにまぬけなトリックにひっかかっても許すっ!!

▲栃木県／Hermes

※あーん、ママーッ、こわいよーッ!!

▲秋田県／花岡　賢

※クリアのしかたも考えてる正統派だ

大滝くんのRPG劇場

●北海道／大滝真人

※おいおい、そのうち30ページ連載なんて言いだすんじゃないだろーなァ

これぞ究極のスペシャル・アイテム集〜!!

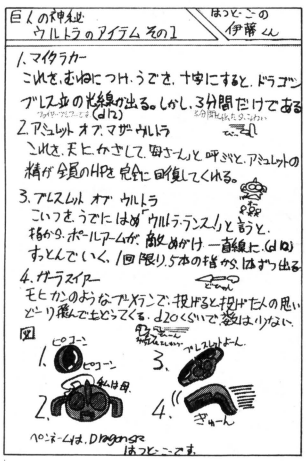
究極というのは、なにも無敵の強さを誇ることばかりではないっ！なかには、こんなおかしな究極アイテムがあってもいいじゃないか

◀東京都／江李士唵

※こーゆーノリ好きでんねん。最高!!

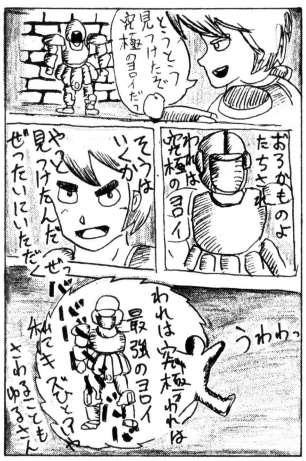
◀岐阜県／ROWHI

※赤くて、鈴の紋章が入ってるとか？



◀福井県／Dragon・SR

※ウルトラシリーズは永遠に不滅です



◀茨城県／辺くんくん

※なんのために旅してきたんだか……

時間制限ダンジョン

●北海道／川島秀輝

やたら「うーん」とか「ちょっと待って」とかいって時間のかかるときや、一定時間内にプレイを終えたいとき、こんなシナリオはいかがでしょう。

設定は地下ダンジョンで、地下5、6階が適当です。そして地下5階なら横20タテ15（3×5階分）のマスを用意します。このシナリオでは、プレイヤーたちはとある地下ダンジョンの中にいて、そこにはある理由で多量の水がどんどん流れこんでいるのです。そこでさっきのマスに実際の時間経過にあわせて、現在の水量というのを書きこんでいくのです。

最初はいちばん下の段ぐらいまでしか水量はないのですが、実際時間で10分すぎたらその水量分のマスをぬりつぶしていきます。その階の一段目ならひざまで、二段目なら首まで水につかっていることになり、三段目（天井）まで水がきたら、プレイヤーはおぼれ死ぬことになります。

プレイヤーはなるべく早く、上の階に行かなければならないのですが、ヘタにドアを開ければ水量が増えるようにしたり、コックがあって、これを閉めれば水量が少し減るというしかけになっています。これぞまさしく“リアルタイムRPG”というわけです。

モンスター百物語

新コーナー登場、ひと味違うモンスターの世界をどーぞ!!

●イラストと文／大野真実

その1 メデューサの巻

メデューサ――『ギリシャ神話』においては全身をウロコにおおわれ、蛇の頭髪と鳥の羽、青銅の鉤爪をもつとされる。そして姿を直視した者はみな石と化すとも。

しかし、その姿も時代によってかなり変化があり、最初は飛び出した目と太い牙、長く垂れた舌というおぞましい姿をしていたが、のちには冷たい顔の、あるいは苦悩する美女として、またときにはこっけいな存在として描かれる場合さえもあるのだ――。

私は見つけた!!
僕は知っている!!

ぎゅわんぶらあ自己中心派

(PC-8801SRシリーズ)

愛知県名古屋市　澤井康彦

『ぎゅわんぶらあ自己中心派』で、おもしろいことを発見しました。コントロールキーを押しながら、ゲームを起動してみてください。どんな設定で始めても、必ずオートプレイとオープンモードになっていて、何巡目かには、必ず拳士郎の指導が入ります。そして、1局終るとまたタイトルに戻ってしまいます。つまりデモモードなんです。

タイムパラドックス

(PC-8801)

奈良県天理市　阪東貴志

88版の『タイムパラドックス』でゲームが始まったら、「ぷてぃあんじ¥」とインプットしてみてください。すると、ゲームに使われているすべてのグラフィックが見れるのです。この時に『イミテーションシティ』や『カバラの秘密』と入れ換えればそっちのグラフィックを見れますよ！

それから『ふらぐ』とインプットするとアイテムフラグ表が見れます。

コムサイト

(PC-8801SRシリーズ)

三重県四日市市　太田貴志

このゲームのファイルの中に、ちょっとしたヒント集を見つけました。

クリエイトなどのモードでカーソルキーの右を3回押して、4ページ目にしてみてください。すると、3つのファイルがあります。

最初の「PANDORABOX」は、ロックされてないので、すぐ見れます。次の2つ、「SUBROUTINE」と「COMSIGHT」はロックされていますが、パスワードはそれぞれ、1つ前のファイルの1番最後にヒントの形で入ってます。それは「LUCK」と「HOPE」です。

ザ・マン・アイラブ

(PC-8801)

埼玉県朝霞市　斉藤克則

別にたいしたことじゃないのですが、シンキングラビットの『ザ・マン・アイ・ラブ』で、ちょっと笑えるミュージックの早送りの方法を見つけました。やり方は、ごくかんたん。ゲームプレイ中にコントロールキーとAキーを同時に押しつづけるだけです。

リバイバー

(PC-8801SRシリーズ)

東京都大田区　戸田秀実

『リバイバー』でミュージックモードを発見しました。やり方は、タイトルやデモ画面中にエスケープキーとリターンキーを同時に押すだけ。曲は全部で21曲あります。スペースキーを押せばつぎつぎ変わります。

うっでいぽこ

(PC-8801SRシリーズ)

三重県名張市　梅木功太郎

ぽこの無敵ワザです。

まず始めに、ぽこが死んでしまわない程度に敵にぶつかろう。そしたら、すぐに前にセーブしてあったデータをロードしてみよう。すると少しの間だけ青くなって、この間は無敵なんです！これを何回もくり返せば、このゲームを解けると思いますよ。

スーパーレイドック

(MSX)

愛知県豊橋市　今泉直大

MSX版の『スーパーレイドック』で強力なパスワードを発見してしまいました。パスワードの最後を5にして、その前はすべて4にすると、何とレベルは183だ！　オプションウェポンも使えるのでとっても便利なパスワードでしょ？

エイリアン2

(MSX)

埼玉県川越市　白髪紀真

MSX用の『エイリアン2』でワープを発見しました。場所はステージ2の最後のところにあるんです。エアロックが4つ並んでいる右側の壁は行きどまりに見えますが、実はジャンプしてそのまま壁の中に入れるのです！　その先にWARPと書いてある隠し部屋があって、2つのエアロックがあります。左側のエアロックはステージ1にワープし、右側のエアロックはステージ3にワープします。

女神転生

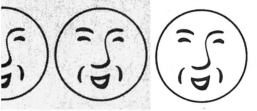
(PC-8801SRシリーズ)

長野県伊那市　小池　済

『女神転生』で、鍵がなくても、サタンの守る部屋のすべての扉を開ける方法を見つけたので紹介します。

方法は実にカンタン。単にケルベロスになって扉につっこめばいいだけ。CAN NOT OPEN とウィンドウに表示されてもそんなのは無視して、ひたすらつっこんでいると、扉は音もなく開

イラスト／渡辺天留子



まいど！　もうおなじみのはずだね。読者による読者のための読者の㊙・㊐㊗・㊘情報を集めたコーナーだよ！　キミが見つけたゲームの必勝法、情報、失敗談、なんでもドンドン送ってほしい。特にこれはスゴイ！なんていう情報を送ってくれた人には、コンプティークネットワークの情報部員の資格が与えられるよ。情報部員になると、プレゼント、情報部員証、ポイントがもらえるんだ。ポイントを集めると、とってもすてきな特典があるんだけれど、詳しいことは210ページを見てね。キミたちの手紙、待ってるからね！

いてしまうのです。当然この方法はケルベロスを助け出さないとできません。

スーパーレイドック

(MSX)

大阪市北区　林　文考

MSXユーザーに人気のある、『スーパーレイドック』のちょっとした裏ワザを見つけました。2人プレイでゲームを始めて、ステージ1をクリアする時に2機を合体させてクリアすると、いきなりレベルが10になります。やっぱ『スーパーレイドック』は1人でくら～くやるよりも、友達と2人でプレイした方が何倍もオモシロイですよ。

九玉伝

(PC-8801SRシリーズ)

大分県大分市　小柳貴也

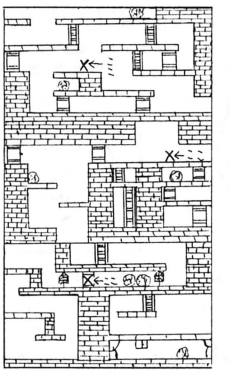
88ＳＲ版の『九玉伝』でナカナカ役に立つワザを見つけたぞ。題して「お店で品物がないのにもらう方法」。まず、お店に入って、あげちゃうおじさんが出てきて品物があったら1つ取る。もう1度お店に入って「あげないよ」と言われてもめげずに、品物をまだ取っていないと思われるところを、取るマネ？だけでもしてみると、実はしっかりと取れてるんだよね。でも、この方法は品物を1度取ってから、2回しかできないぞ！

ガリウスの迷宮

(MSX)

茨城県久慈郡　川合隆一

『ガリウスの迷宮』で体力がなくなってすぐに死んでしまうことって多いですよね。そこで、ありがた～い裏ワザを見つけたので報告します。まず右上の図を見てください。それぞれ上から、スタート地点から数えて上に1つ左に2つ行ったところと、同じくスタート地点から右に4つ行ったところ、最後にセーブの神殿から左に2つ上に3つ右に3つ上に2つ右に1つ行ったところです。それぞれの×印のところに、しばらくの間じっとしていると妖精が現われます。その妖精を取るとV-ITがいっぱいになって命が救われます。



ドラゴンバスター

(PC-8801SRシリーズ)

徳島県板野郡　藤原雅尚

『ドラゴンバスター』でファイヤーボールを無限に増やす方法を見つけました。まず、洞くつ内でファイヤーボールをたくさん貯えて脱出し、マップ上の分かれ道の所で1度セーブし、もう1度立ち上げてからロードすると、セーブしたラウンドの最初からスタートするので、これを何度もくり返せば何個でもファイヤーボールが増やせます。

アルバトロス

(PC-8801SRシリーズ)

東京都世田谷区　小林　勉

ゴルフゲームで有名な『アルバトロス』の、ちょっとした便利なコマンドを見つけました。それはボールがグリーンの上に乗っていない時でもHELPキーを押すと、いつでも芝目を見ることができるというものです。これを使うと自由に芝目を見られるので、グリーンのどの辺りにボールを乗せたら良いかわかって、意外と便利です。

まじゃべんちゃー

(PC-9801シリーズ)

奈良県桜井市　宮崎さとし

『まじゃべんちゃー』の隠しコマンドを見つけました。立ち上げる時に、テンキーの＊キーを押しながら立ち上げるとメニューが出てくるので、実行したい番号を押してください。なお、これは98版ですが88版でもできるので、やってみてください。

ガリウスの迷宮

(MSX)

東京都町田市　黒須義之

MSX版『ガリウスの迷宮』で、キャラクターのVITを最高にする方法です。

●ポポロンの場合

パスワードの1番目と16番目の文字を入れ替えて打ちこむ。ただし、パスワードの文字によってはできないこともあります。(いーかげんな！)

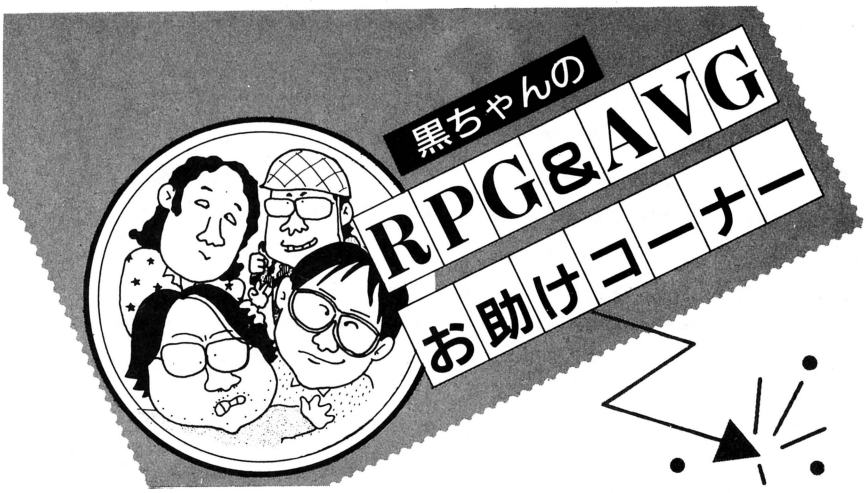
●アフロディーテの場合

パスワードの12番目と13番目の文字を入れ替える。以下は同じ。

ただし、EXPの目盛がいっぱいになるたびに、VITが少し減少しますので注意が必要になります。(いーかげんにせーよ!!)

送り先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷ＫＴビル4Ｆ
コンプティーク編集部
「私は見つけた!!
僕は知っている!!」係



毎月忙しいクロ先生、今月はついにピンチヒッター登場。クロ先生を加えて4人のお助け人が走る!

ご存知、冒険家デイヴ菅原。ゲームに関しては何でもこいの雑食性。

ウォルフガング中村。AVG、OK。RPGもこなす。アニメ好き。

ひそかにこのコーナーのっとりを狙うSLG派、リトルジョン飯田。

●『信長の野望・全国版』をただ今プレイ中。国を増やすために隣国に攻めこんで勝利するのはいいんですけど、味方の兵力もボロボロ。次のターンで他国からの侵略を受け、持ちこたえることができずに悩んでいます。もっと兵力をたくわえるべきなのでしょうか。それとも兵士を鍛えることが必要なのでしょうか?

〈群馬県館林市　石岡泰明〉

●ゲームを始めてしばらくは国によって勢力にそう格差はない。短気を起こして隣国に攻めこみ、たとえ勝ったとしても味方の戦力は減少して第3の敵に「漁夫の利」を占められてしまうのがオチ。そこで味方がまだ1カ国で、国力のない間は、周囲の情勢をにらみつつ国造りに専念し、辛抱強くチャンスをうかがおう。そのチャンスとは——。

①隣国の兵糧がつきようとしている
②謀反などで隣国の兵力が激減
③隣国の武将が高齢のため死亡

などだ。特に③では金さえあれば競売によって国が手に入るので、この好機を逃がす手はない。正攻法で戦うのは戦いに負けても再起がはかれるくらい、味方に充分な体力がついてから。具体的にはせめて3〜4カ国（とワタシは思う）領有していないと危険だ。キミもしばらくは「戦わずして勝つ」ことをキモにめいじて、国を豊かにすることに力をそそごう。そのうちにチャンスはやって来るだろう。

●『マンハッタン・レクイエム』について質問があります。ローレンス・ブルームの一番の友だちだったというマロウ・ディクソンズに会いたいのですが、どこに行けば会えますか?　今の持ちものは、サラの写真、クラブM6Mのカード、母親からの手紙、オルゴール、オーディションカード、白い錠剤、スプーン、香水、時計、たばこ、台本です。また、捜査状況の分析は、情報収集が68点、人間関係が22点、手がかりが60点、聞きこみが75点、進行状況が59点です。どうかよろしくお願いします。(書き忘れましたが、88版でプレイしています)

〈東京都世田谷区　坂本達也〉

●ズバリ言っちゃうと、5番街にあるニューヨークマガジン社のアーノルド・ヤングに会えばいいんだ。彼にディクソンズのことを訪ねれば、オフィスのある場所をおしえてくれるからね。

●『大戦略Ⅱ』を始めてから1週間、ひととおりルールは飲みこんだのですが、どうしても勝つところまで行きません。ボクはシミュレーションゲームは『大戦略Ⅱ』が初めてです。ビギナーのために、勝利への「傾向と対策」を御伝授ください。

〈東京都足立区　村上卓也〉

●御伝授ください、とは今どきの青少年には珍しい謙虚な物の言い方。感心したぞ。さて、「勝利への傾向と対策」ということだが、これはひと口で説明するのは難しい。そこで初心者(ビギナー)のキミにはたったひとつのことを覚えておいてもらおう。「敵を知り、己(おのれ)を知れば百戦危(あや)うからず」——これは古代中国の兵法家孫子の言葉。戦いに勝つためには敵と味方の長所と短所をよく研究せよということだな。これを『大戦略Ⅱ』にあてはめて言えば、たとえば自分の動かすユニットの性格をつかむ、ということ。ユニットにはいくつかのタイプがある。航空ユニット、装甲ユニット、対空ユニットといった分類がそれで、それぞれに特有の長所・短所がある。対空ユニットであるローランド2は航空機に対しては圧倒的な優勢を誇るが、戦車ユニットの前にはなすすべもない——という具合。ちょうどジャンケンのグー・チョキ・パーにも似て、どのユニットにも苦手な相手はいる。このことに気をつけた上で、常に敵の弱点を攻めたてていけば、キミにもビクトリィ〜は訪れるだろう。

イラスト／中野　豪

QUESTION ●クロ先生が真のアバタールなら、次の質問に答えてください。もし答えないなら、真の聖者への道をふみはずすことでしょう。

『ウルティマⅣ』のマンドレイク、ナイトシェードが見つからないんで困っているのです。なにとぞ慈悲の心をもってお助けください。

〈埼玉県飯能市　松井　慶〉

●きみがどの程度まで情報を持ってるのかわからないけど、いちおうヒントはあげるよ。マンドレイクはとある湿地で取れるんだ。ナイトシェードはブリタニア大陸の西、スカラブレイの対岸にある大きな森のなかに生えてるよ。ただしこちらは正確な座標がわからないと、場所を探すのはほとんど不可能だけどね。

QUESTION ●ク、クロ、だ、大先生様！　ボクは今『ウルティマⅣ』をやっています。そしてミノックのジュリアを仲間にしようとしましたが断られてしまいます。どうすればいいのでしょうか？

〈北海道札幌市　山下洋樹〉

●きみに限らず仲間が増えないというハガキは多いね。『ウルティマⅣ』で仲間が増えない理由としては、だいたい次の３つのうちのどれかなんだ。

①主人公のレベルがまだ低い
②あまり徳をつんでいない
③主人公と同じ職業のキャラクターを仲間にしようとした

このうちみんなが意外と知らないのが３番だね。もしきみの主人公が鍛冶屋だったら、残念ながらジュリアは仲間にできないよ。

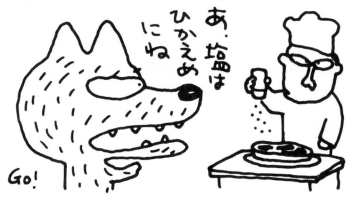
QUESTION ●はじめまして。ボクはPC－8801SRで『ジェネシス』をやっています。そこで質問です。「Jerusalm」の教会の奥にある扉は、どうすれば開けられるのでしょう。十字架の上で呪文をとなえてもダメでした。宝石だって12個持っています。ベルセブルもとっくに見つけています。ボクはもう、何をすればいいのかわかりません。ぜひおしえてください！

〈埼玉県川越市　渡辺利明〉

●宝石を持っているうちは、呪文をとなえても何も起こらないぞ。宝石と同じ数ある物（つまり12個ある物）に宝石を埋めこんだ後で、もう１度呪文をとなえてみよう。きっとキミの悩みも解消するはずだよ。

QUESTION ●『マデリーン』について質問します。なんとかお城へたどり着いたのですがそこから先に進めなくなってしまったのです（お城の裏の雑木林のところです）。狼は、いったいどうすればどいてくれるんですか？　肉をあげればどいてくれると思ったんですが、どいてくれないので困っています。どうか教えてください、お願いします！　ちなみに今持っているものは、水筒（水が入ってます）、オノ、鍵、肉、日記、指輪、卵です。

〈神奈川県川崎市　佐々木　学〉



●佐々木くん、狼に肉をあげるというのは正しい考え方だよ。ただし、そのままあげても狼をよろこばすだけだから、肉にちょっと細工をしてからあげるんだ。キミが○○を手に入れた時、そばに「人間には害があるぞ」って内容の立て札があったのを憶えているかな？もうわかったよね、肉に○○をかけてそれをあげればいいんだ。

QUESTION ●ボクは今『グインサーガ』をプレイしています。ですが、はじめの方でいきなりつまずいてしまいました。グインが初めて出てくるところですが、グインと話すこともできず、黒騎士を見ても「気のよわい騎士が、わめき声をあげ、いきなり馬の方へかけだした。」と出るだけで、全然進みません。ボクはどうすればいいのでしょうか。どうかおしえてください！

〈愛知県名古屋市　大野雄一〉

●大野くん、ここはそんなに難しく考える必要はないぞ。ズバリ、「せめる」とすればいいんだ。

QUESTION ●ぼくは今『マンハッタン・レクイエム』をやっています。そこで質問です。ローレンス・ブルームの死が事件に関係ありそうなことはわかったのですが、市立図書館に行ってもその記事がありません。どうすればブルームの死についての情報を手に入れることができるのでしょうか？　おしえてください。よろしくお願いします。

〈千葉県千葉市　村松浩一〉

●このゲームで、あることを知りたいと思ったら、登場人物に聞くのが常識。雑誌の記者なら有名人の死について、よく知ってるんじゃないかな？

QUESTION ●はじめてお便りします。シンキングラビットの『マデリーン』で、滝のところに地下道がありますよね。その中で「何かがあります」って言ってくるんですけど、それが何なのかさっぱりわからず困っています。ゲームを解くのに必要なものだと思うのですが…。ヒントだけでもいいですからおしえてください。お願いします。

〈神奈川県横浜市　山本　恵〉

●ここは少し難しいよね。実は、ここを解くカギは、滝のシーンにあるんだ。滝のところまで来たら、いろんなところを見てみよう。そうすると…。

QUESTION ●『D&D®』のエクスパートセットに出てくる「ウォーハンマー＋3リターニング」とは何のことですか？　それから、両手に1つずつ武器を持って2回連続攻撃は可能ですか？

〈東京都八王子市　ＤＤＭ〉

●リターニングという名前がついてる武器は、敵に投げつけてもブーメランみたいに、自動的に手元にもどってくる武器のことなんだ。つまりそのぶん遠距離から攻撃できるというわけ。ウォーハンマーだったら、たぶん北欧神話のトールの持ってた、ミュルニョールというハンマーがモデルだろうね。

両手に武器をもって攻撃するんじゃ、まるで宮本武蔵じゃないか。『D＆D®』の正式ルールではダメだよ。

QUESTION ●『ザ・マン・アイラブ』でどうしてもわからないところがあるんです。それは、サウスブロンクスのアパートで殺されたタナーの部屋のバスルームの排水口なんです。中に宝石があるのはわかるんですが、どうしても取れないんです。どうかおしえてください。

〈東京都練馬区　中山高一〉

●なァ〜んだ！　そんなこともわからないのか中山は。じゃあおしえてあげよう。

まず排水口って言ったら、細長いつつ状になっているよネ。その中の物を取るんだから、やっぱり細長い物が必要なのはわかるだろう。タナーの部屋で細長い物っていったら…テレビの上にあった…そう、アンテナだヨ。

QUESTION ●ボクは88版の『リバイバー』をプレイしているんですが、ハリシオン王国の洞くつでつまってしまいました。それは、洞くつの奥にある通路で、青いドラゴンが「真の勇者しか通さん」と言って通してくれないんです。戦っても勝てないし、いったいどうしたら通れるんでしょう。おしえてください。

〈東京都多摩市　吉田寛一〉

●そうネェ、そこはダレでもまずつまずくところだろうネ。まず、その青いドラゴンだけど、通るためにはそいつを眠らせなくちゃならないんだ。じゃどうやって眠らせるのかと言うと、ある町にある花を使えばいいんだ。この花、ちょっと見ただけだとその辺にある花と変わらないから、よ〜く見ていないと見のがしてしまうから気をつけて探そう。あとは、ドラゴンのところで花を〝使う〟とすればＯＫだ。ガンバレ！

QUESTION ●なんでも、アメリカでは『ファンタジー3』が出てるって聞いたんですが、できましたら内容をくわしくおしえて下さい。

〈埼玉県越谷市　大平英樹〉

●キミも『ファンタジー』のファンなのかな。アメリカじゃ『ファンタジー3』は今年のはじめに発売されてるんだ。『ニカデマスの怒り』という副題がついていて、おなじみの悪の魔法使いとプレイヤーとの最後の対決篇なんだ。

このゲームはいままでのシリーズとはちょいと変っていて、だいぶ細かい内容になってるよ。なにしろキャラクターの体が頭、胴、手、足とわかれていて、ケガをしたときはどこに負傷したかを克明に記録するくらいだからね。スタークラフトさんが早く移植してくれることを祈ろう。

QUESTION ●はじめまして。ボクは、ついこの間『ガリウスの迷宮――魔城伝説Ⅱ――』を買ったMSXユーザーです。ワールド1のボスキャラは倒せたんですが、ワールド2のボスキャラを倒すことができずに困っています。ぜひとも敵の弱点をお教えくださいませ！　お願いします！

〈大阪市淀川区　沢木健二〉

●沢木くんは、7月号のレビューを読んでくれたのかな？　よく読んでくれれば攻略法は書いてあったんだぞ。ワールド2のシーアネモネの弱点は、つぼみなんだ。有効な武器はアロー。ジャンプしながら撃つわけだけど、目標が小さいから少してこずるかも…。敵が出現する前に、敵の後ろにまわりこみ、至近距離からつぼみを狙うのがコツだぞ。

QUESTION ●こんにちは、RPG大好き少年です。ボクの今いちばん気に入っているのは、アルシスソフトの『リバイバー』なんです。でも、どうしてもハリシオン王国の洞くつが見つからないんです。女剣士アルマは、この町にあると言うんですが…。おしえてください。

〈三重県津市　中田敬太〉

●しょうがないなァ、キミはちゃんと話をしているのかな？　まず、かじ屋のならびにある酒場の主人と話をしてごらん。主人は、店の裏の花がどこかに向って咲いているみたいだとおしえてくれるはずだ。そうしたら、そこでキミが冒険の始めに神官からもらった、あのアイテムを使ってみよう。ホ〜ラ、開いただろう、この洞くつの中にはモンスターがウヨウヨいるから、剣と盾をたっぷり買っていった方がいいゾ。

QUESTION ●クロ先生、こんにちは。ボクは悩めるDMです。『D&D®』のチャームの呪文の範囲120′とはなんの意味ですか？ それから、この呪文はオグル以上のHDを持つ人型生物（人間含む）には、効果を持たないんですか？ おしえてください。

〈大分県佐伯市　清松新治〉

●チャームにかぎらず呪文の範囲というのは、魔法使いが呪文をかけることのできる距離のことなんだ。つまりチャームパーソンの呪文は、魔法使いのいる位置から120フィート以内の生物にかけることができるんだよ。

オグル以上かどうかについては、日本語訳ではちょっとわかりにくいね。ここの原文はlarger than Ogreとなってるから、ふつうはオグルよりも大きいモンスターには効果がない、と解釈するんじゃないかな。ただしこれは体格の大きさの意味のようで、相手が人間の場合は、たとえ6レベル以上でも効果はあるらしいよ。

QUESTION ●つい先日、『大戦略Ⅱ』ゲーマーの仲間入りをした私ですが、シナリオについて質問があります。『大戦略Ⅱ』には10のシナリオ＝MAPがありますが、初心者に最適なシナリオを教えてください。またコンプティークおススメのシナリオは？

〈東京都杉並区　滝田裕作〉

●お答えします。入門用シナリオとして最適なMAPは、ズバリ！「ISLAND CAMPAIGN」だ。初級モードではすぐにバトルが楽しめるなど、初心者への配慮がこらされたシステムソフトの自信作だ。ISLANDをやりこんで中級編をというのなら、「決戦バナナ共和国」がおススメ。地味ながら補給・補充についての戦略的センスが養われる。まあ、この2作を充分に消化できれば、キミはほぼ上級ゲーマーと言ってもいいな。さて、コンプティークおススメのシナリオ？ もちろん「Battle of 5 lakes」だ！

QUESTION ●始めまして、ボクは『大戦略88』以来の大戦略ゲーマーです。最近家の88を98に買いかえ、念願の『大戦略Ⅱ』に明け暮れる毎日ですが、正直言って98版の4カ国モードはシンドイ。現在、同じシナリオに2週間かかりっきりです。4カ国モードをクリアする方法はないでしょうか？

〈千葉県松戸市　河野元彦〉

●そうなんだよね、ワタシも『大戦略88』出身だからキミの気持ちはよくわかる。やはり88の2カ国モードから4カ国モードにいきなり入るのは重荷かもしれない。そこで『大戦略Ⅱ』の雰囲気になれる意味で、「不戦条約」の裏コマンドをおススメしよう。XFER＋SHIFT＋F5で「補助地図選択」のモードを呼び出せばOK。とりあえずはこれで4カ国モードをクリアしていこう。ただしいつまでも安易な方法に頼っていてはダメだ。98版大戦略のダイゴ味は、何と言っても4カ国、4つどもえのバトルにあるのだから——。

D&Dに関する質問にたいしての答は、筆者（黒田幸弘）の解釈に基づくものです。

送り先
〒102
東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「RPG & AVGお助けコーナー」係

QUESTION ●今、クラスで『三国志』が大流行！ ボクも友達と一緒に買いましたが、SLGは初めて。連戦連敗して、打ちひしがれている毎日です。友達の中にはすでに何回も全土統一をしたヤツがたくさんいて、話題について行けず、仲間はずれがコワイ今日この頃です。必勝法をぜひぜひヨロシク。

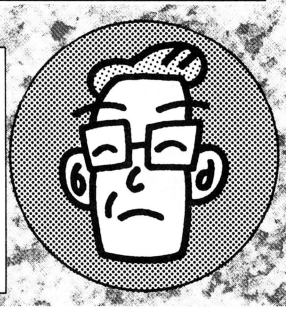
〈山口県下関市　川上昇一〉

●シミュレーションに必勝法なし、というのがワタシの持論。川上クンには気の毒だけれど、こうすれば絶対勝てる！というものではないんだ。SLGってのは。ただ勝利への「傾向と対策」はあるから、今回はその中のひとつを紹介しよう。『三国志』の最も大きな特色は個性豊かな人材がそろっている——ということだけれど、ただし問題は君主への忠誠度。せっかく大兵力を持たせてやった武将でも、忠誠度が低いとアッサリ裏切られてしまうので要注意だ。ターンごとに武将の忠誠度をこま目にチェック、低い武将には「施し」をしてあげるようにしてやろう。あの感動の全土統一のカゲには、言うに言われぬジミィーな苦労があるんだぜ。友達をうらやまずにキミも努力の日々を送ってくれ。

連載3 アドベンチャー体験ノベル

先江　進

AVGノベルを面白くしようと、頭を悩ませている今日このごろです。ブロック経過得点算出法を採用したり、「ジュリアーノの冒険」のように、難関突破の問題を集めてゲーム性を高めようとしたり……。さて今回は、おもいっきりストーリー展開の面白さに焦点をしぼってみた。キミの意見、声援を待っているぞ！



スパイ衛星の陰謀

01

ベンツが高い鉄の門の前で止まると、二人の兵士が門を開けた。そこから基地の建物の入口につくまでに、まだかなり距離があった。建物の前では、レトナー所長とヒルデガルト博士が出迎えていた。

「ようこそシュミット博士。私が所長のレトナーです。こちらはいっしょに働くことになるヒルデガルト博士です」

「初めまして。博士の業績については、かねがねうかがっておりました。今回お手伝いできることになったのは、たいへん光栄です」

「こちらこそですわ、シュミット博士。あなたの軌道コントロールについての経験は、今回の計画にたいへん役にたつはずでねわ」

シュミット博士は所内を案内されながら、ヒルデガルト博士のように若く、美しく、しかも清純そうな女性が、スパイ衛星による国際謀略の中心人物であることが信じられなかった。

→02

02

「大統領、いまシュミット博士から、例の基地に着いたむねの第一報が入りました。彼がアメリカ側のスパイであることはまったく察知されている様子はありません。基地内の施設をすでにくまなく案内されたそうです」

「リチャード長官、彼からの無線が東ドイツにキャッチされる心配はないのかね」

「今回開発した新しいシステムは、いったんアナログ録音したシュミット博士の声を解析して、アスキーコードのデジタル信号として発信するものです。したがって一万分の一秒の信号が、1秒に約2回発信されるだけです。まだどの国にもこの超微小パルスを解読できる装置はありえないのです」

「それは素晴らしい。しかしドイツに送りこんであったシュミット博士が、あの計画に参加するよう選ばれたのも偶然ではなく、ＣＩＡ長官のキミが画策したのかね」

「適任者を選ぶのはコンピューターのデータベースの中からですからね。直接あちらのコンピューターを操れる要員が送りこんであったというわけです」

「なるほど。いずれにせよ作戦の第一歩はうまくいったわけだ」

→13

03

レトナー所長が入ってきた。

「ちょうど前を通りかかったら、音楽が聞こえてきたんでね。私はモーツアルトが好きなんですよ。少し聴かせてもらえませんか」

「どうぞどうぞ」

レトナーはしばらく音楽を聴いたあと、部屋を出て行った。

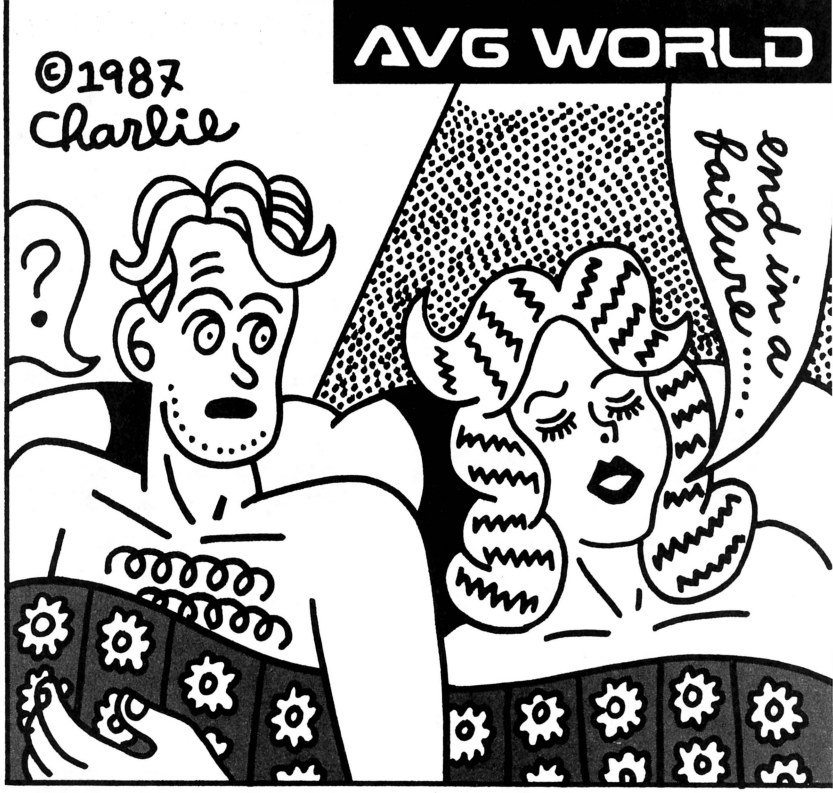
→04

04

翌日シュミットは、ヒルデガルトとともに、軌道コントロールプログラムの点検を行うことになった。現在組みこまれている軌道データのままに画面上でシミュレートしたとき、シュミットはこのスパイ衛星が日本上空で静止するようにプログラムされているのを知って驚いた。アメリカは核ミサイルＲＭＶでも空中で破壊できるというビーム砲を完成させ、日本に設置したばかりなのだ。スパイ衛星によってビーム砲を宇宙より監視させる、というのが今回の計画なのだろうか。

発射装置の故障が発生したという報告が入り、ヒルデガルトは発射台の方へ行った。いまコントロール室にはシュミットしかいない。

軌道コントロールプログラムを修正する。
修正しない。
（のちに枝別れの要員となるので、



修正するか修正しないか、記憶しておいて下さい)

→05

05

しばらくしてシュミットは発射台にやってきた。

「ヒルデガルト博士、どこが悪かったんですか」

「噴射口の根本のバルブのひとつが不良品だったので、噴射テスト中にゆるんでしまったんです。いま新しいバルブをつけたところです」

「それがはずれたら、軌道が変わってしまうのですか」

「それどころか噴射力が拡散して、大気圏を出るまえに墜落してしまうでしょう。さて、私は部屋に戻って不良品が出た報告を書かねばなりませんので、失礼します」

ヒルデガルトがいなくなると、まわりで作業している人々の中では、シュミットに注目する者はいない。ふと足元を見ると、いまバルブをしめるのに使った工具があるではないか。バルブを少しずつゆるめておけば、打ち上げは失敗するだろう。

バルブをゆるめる →06
ゆるめない →07

06

いよいよ打ち上げ当日となり、ロケットの最終点検が行われた。

「ヒルデガルト博士、たいへんです。発射口のバルブが全部ゆるんでいます」

「えっ、このまえしめつけをやったばかりじゃないの。おかしいわ。まさか、誰かがわざとやったんじゃないでしょうね」

レトナー所長はすぐに司令を出した。

「すぐに工具とバルブ周辺の指紋を調べ、全員の指紋と照合するんだ」

指紋はシュミット博士のものであることが判明した。彼は任務に失敗した。東ベルリンに送られた以後、彼の消息はわからなくなった。

THE END

07

シュミットが基地に着いてから打ち上げの前日までの2週間、ヒルデガルトとはプライベートな時間に会うことも多く、2人は宇宙にかける夢を語り、人類の平和についても語りあったりした。

2人はお互いの好意が、いつのまにか愛情に変わっているいま、衛星計画を成功させようという側と、失敗させようという側と、互いが別の世界にいることを忘れていた。そして2人は手と手を握りあい、しだいに体を寄せあっていった。

彼女とベッドインして今夜はいっしょに寝る →08
明日は打ち上げの日だから早く寝ようといって彼女を部屋に帰らす →09

08

シュミットの目がさめたのは、夜中の2時ごろだった。かたわらに寝ているヒルデガルトが突然寝言を言いだしたのだ。彼女はうなされるように同じことを繰り返した。

「打ち上げ失敗…副エンジン回路切断…打ち上げ失敗…」

シュミットは驚いた。彼女はなにを考えているのだろうか。ＣＩＡと同じように衛星打ち上げ計画を失敗させようとする英国あたりのスパイなのだろうか。いずれにせよ、副エンジン回路の切断とは、ＣＩＡの作戦とは違う。副エンジンを故障させられたのでは、ＣＩＡの作戦に狂いが生じてしまう。このまま彼女にスパイ活動を続けさせるのはまずい。

ヒルデガルトはまだ同じ寝言を繰り返している。

寝言を録音する →10
録音しない →11

09

打ち上げの当日、ヒルデガルトはエンジン部分の最終点検を担当した。軌道コントロール担当のシュミットには、ロケットに近寄れるチャンスもロ実もないまま、すでにカウントダウンが始まってしまった。

「……4，3，2，1，0」

轟音(ごうおん)を発してロケットが大地を揺るがした。初めはゆっくりと。そしてしだいに勢いを増し、巨大な機体が空を舞い上がってゆく。レトナーは興奮して大声で叫んだ。

「それ行け。もっとあがれ。宇宙をめざせ！」

主エンジンが脱落し副エンジンが作動すべき段階になった。そのとき、ぐらっと機体が傾き、よたよたと斜め方向に進み始めた。

「どうしたんだ。だめだ。まっすぐ進め。止まるんじゃない」

レトナーの声は悲鳴に変わっていた。とうとうロケットは下向きに落ち始めた。とそのとき、ヒルデガルトがつぶ

やいた。
「うまくいったわ」
シュミットにはそのつぶやきが聞こえてしまった。その瞬間、彼女も西側のスパイであることを知った。だが、アメリカのスパイであるはずがない。アメリカは衛星が打ち上げられ、宇宙に達することを望んでいたからだ。彼は任務に失敗した。

THE END

10

翌日、シュミットはレトナー所長に会い、昨晩起こったことを説明した。2人が愛しあったことも隠さなかった。そして寝言の録音を聴かせたのだった。
「ま、まさか彼女がスパイだなんて。私には、そんな寝言の録音だけでは、彼女がスパイだと断定するわけにはいかんな」
「では所長、打ち上げの最終点検で、彼女が副エンジンに手を加えるかどうか小型カメラで監視したらどうですか」
「そうすることにしよう」
小型カメラは、ヒルデガルトが副エンジンの回路の線を切断するのをとらえた。
「博士、そのまま両手を上にあげてこちらを向いてくれたまえ」
彼女が振り返ったとき、銃を持ったレトナーと、シュミットが立っているのが見えた。
きのう愛しあったシュミットの目を見つめたまま、ヒルデガルトは立ちすくんだ。2つの世界を分かつ巨大な壁がそこにはあるようだった。敵国を破壊しようとする武器を破壊する武器。そしてその武器を監視するスパイ衛星。それをまた破壊しようとしたヒルデガルト。その終わりなき戦いの中で、ひとときの愛などは宇宙のチリと消えてしまうのだろうか。そんな感傷がよぎったものの、ヒルデガルトは素早くするべきことを行った。カプセルをかみくだくヒルデガルト。あわてて彼女を抱きかかえようとするシュミット。口から血を流し、目を見開いたままヒルデガルトは息とだえた。
レトナーはすぐに副エンジン回路を修復させ、打ち上げ態勢を整えるよう司令を出した。
秒読みが開始された。

「……4，3，2，1，0」
轟音を発してロケットが大地を揺るがせた。初めはゆっくりと、そしてしだいに勢いを増し、巨大な機体が空に舞い上がり、やがて小さくなってゆく。そして点となり、成層圏の中へと消えていった。いまや多くの人がモニター画面上の点を追っていた。

軌道コントロールプログラムを修正しておいた ——→ 15
修正しなかった ——→ 12

11

シュミットは寝言を録音してレトナーに聴かせると、彼女がスパイであることが判明し、彼女の身に危険がせまることを恐れ、録音しようという考えは捨てた。しょせん彼女は西側のスパイではないか。

——→ 09

12

最後に衛星がロケットから切り離され、微妙な方向調整が行われ、そして静止した。カメラが向きを変えた。いや、カメラだけではなかった。まだ西側諸国の知ることのない最新宇宙兵器の先端が、日本の方に向けられた。
シュミットの任務は失敗した。

THE END

13

シュミットは夜の10時になって、ようやく打ち合わせから開放された。今夜得られた情報を通信すべく、ラジカセに仕掛けた無線を使おうと、ベッドの上にラジカセを置き、スイッチを調整した。スピーカーからモーツアルトの曲が流れてきた。
「打ち上げは11月18日の午後3時、準備は順調。いまのところ発射装置の破壊やコントロールプログラムへの進入の機会はありません」
彼は音楽の流れているラジカセに向かってしゃべり始めた。とそのとき、ドアをノックする音がした。

ラジカセを止めてベッドの下に隠してから「どうぞ」という ——→ 14
ラジカセをそのままにして「どうぞ」という ——→ 03

14

レトナー所長が入ってきた。
「ちょうど前を通りかかったら音楽が聞こえたんでね。しかも私はモーツアルトが好きなんですよ。少し聴かせてもらえないかと思ったんだが、ラジオかテープレコーダーがあったんじゃないですか」
シュミットは、ここでラジカセを隠したままではまずいと考え、やむなくベッドの下からラジカセを取り出した。
「音楽を勝手に聴いていたのはまずいと思いましてね。それで止めたんです」
「いやいや音楽を聴くのに遠慮はいりませんよ。さあ聴かせてくださいよ」
しばらく聴いた後、レトナーは部屋を出て行った。レトナーはラジカセがベッドの下に隠してあったのを不審に思い、つぎの日シュミットが仕事をしているうちに、こっそりシュミットの部屋に入り、ラジカセを調べた。そしてそれが無線装置になっていることをつきとめ、シュミットがスパイであることを見破った。

THE END

15

モニター画面を見ていたレトナーは、点の動きが急に向きを変えたのに驚いた。
「どうしたんだ。衛星は日本上空に向かっていないじゃないか」
「まさかヒルデガルトが軌道コントロールにも手を加えていたのでは……」
シュミットは精いっぱいの演技で驚いて見せた。彼は知っていた。もう衛星の位置はアメリカのコントロール下にあることを。そして衛星が発信するソ連上空からのデータが、アメリカの通信装置によってキャッチできることを。彼は任務に成功した。

THE END

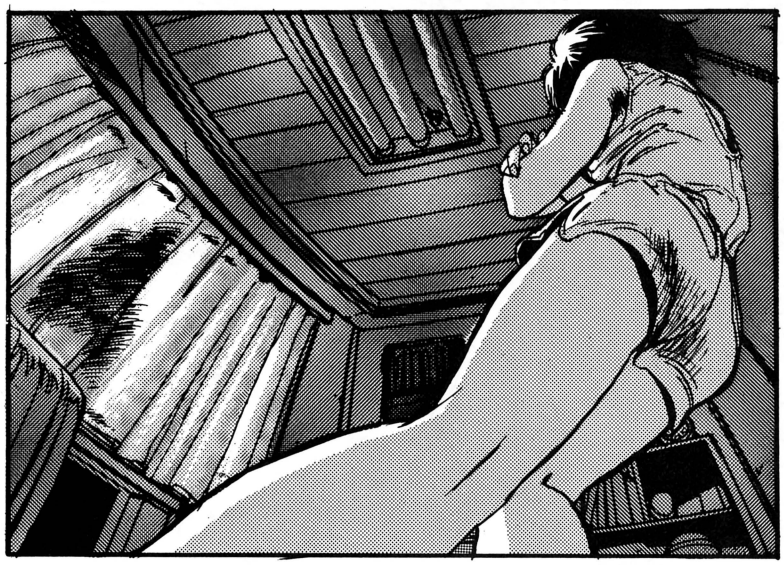
解決編 ≪10月号≫

ジュリアーノの冒険 Part 1

迷路の中で銅像が立っている部屋から、外に出るには何回扉を通るか？　というのが問題だったね。マップをちゃんと書けば答えは簡単!!　そう7回です。
正解者の中から抽選の結果、京都府宇治市の宮川健くん、茨城県鹿島郡の西田靖一くん、宮城県泉市の大野博之くん他2名にコンプティークのオリジナルTシャツが当りました。

AVG WORLD
Concept & script : KUROHDO MATSUGAE
Visual Work : BLACK POINT
星エルザ
St. ELZA CRUSADERS
クルセイダーズ
ACT9 : 忍びよる影
デビルズ・シャドウ
Devil's Shadow II

MIHO 1 お願い、入ってこないで！ 騒ぎになれば、ますますわたしは…



ギッ、ギッ……。

木製の窓わくがイヤな音をたててきしんでいる。青白い月明かりを受けた窓ガラスがブルブル小きざみにふるえているのも見える。

ぶきみな人影が外からなんとか窓をこじあけようとしているのだ。でも、その音と光景からだけでは、影になったその人物がいったいどれほどの力をこめているのかわからない。無理やり押し入るつもりなら、あんな窓わくやガラスではあと数秒ともちこたえられないだろう。

わたしは逃げだすことはおろか声をあげることすら忘れ、戸口に立ちすくんだまま、その光景に神経のすべてを吸いよせられていた。

その人物のほうも作業に夢中になっているせいか、わたしがドアを開けてここに立っていることに気づいてないらしい。

（お願い。ユリさん、目をさまさないで……！）

わたしは逃げようと思えばいつでも廊下へとび出せる——そんな優位さがそう祈らせたのだろうか？ わたしはこの異常な事態が何事もひき起こさずにおさまってくれることを心の底から願っていた。

（窓はさっきわたしがカギをかけたから開かないのよ、だから、そんなに乱暴に窓をゆするのはやめて……。ユリさんが起きてしまうわ。そうなったらきっと彼女は悲鳴をあげる。人がつぎつぎ駆けつけてくる。チクリンも、ミス・ランドルフも……。そしてあなたはわたしに正体を見られたとカン違いするにきまってる——）

わたしはハッと気づいた。怪しい人物になぜこうまで懇願するのか——。

つまりわたしは今、完全に孤立しているのだ。『敵』には五角形のペンダントの持ち主としてねらわれ、学校側には署名運動をはじめた不穏分子としてにらまれてる。寮の仲間も変わり者あつかいする。姫たちの注告も無視してるから、クルセイダーズからはとび出したも同然。ここでまた騒ぎにまきこまれたら、わたしいったいどうなるの……！

バサッ……部屋の中でかすかな音がした。

ぎくっと身をかたくして窓を見た。

ちょうど人影が窓の端から消えるところだった。窓は何事もなかったかのようにきちんと閉じたまま。わたしはホッと胸をなでおろし、そっと自分のベッドにもどろうとした。

何かが足先にふれた。わたしはなかば無意識のうちにそれをひろいあげ、月明かりにすかしてみた。一枚の紙。こまかい文字が書かれている。

「あっ……!?」

前号までのあらすじ

ミホ、姫、オトシマエ、チクリン、コックリさんの5人は、聖エルザ学園を守る者のしるし五角形のペンダントをそれぞれの母親から託され、『聖エルザ・クルセイダーズ』を結成した。

彼らが出会ってひと月半、中間テスト明けと衣がえが重なった6月1日、浮きたった気分に乗ったコックリさんが空手部の三バカトリオと女子更衣室に忍びこんで騒ぎを起こした。

ミホたち4人がコックリさんたちをうまく逃がすが、直後に更衣室奥のシャワールームで女生徒が何者かに襲われたことが判明する。

新・風紀委員会室で取り調べを受けた際、姫はそこで真犯人を発見するが、証拠を消されてしまう。

その事件をきっかけに、学校側は男女を厳しく分離する新・風紀規則を発表。男女の対立はますます深まる。

クルセイダーズと空手部にも暗い影がさしはじめ、姫たちの対応に不満なミホは、キャティ、広岡兄弟とともに新規則廃止のために立ちあがり、署名運動を始める。

それを冷やかに見つめる謎の影。そしてある夜、寮のミホの部屋の窓の外にも何者かの姿が……。ミホがあぶない！

宇奈月京平

白雪和子

乙島恵利

小栗まなみ

織倉美保

OTOSHI MAE

空手部の朝練習。キャティは久びさ顔を出したが…おっ、ミホ

（ン、ミホか……？）

アタイは空手着のえりをシャキッと合わせながら練習場にむかうとこだった。野獣のおたけびみたいな大杉のかけ声や、元気だけはいっちょ前の若松の気合いにまじって、女の声が聞こえてきたのだ。

「男女合同のクラブ活動は今後いっさい禁ずる」なんていうムチャクチャな条項の入った『新・風紀規則』が発表されてもう4日目になる。来週には男女別クラス編成になるってことだが、クラブ活動については規則発表の翌日からもう男女別が実施されていた。

だが、どんな規則にも抜け道はあるもんで、どっかのクラブが朝練習というのをはじめた。正規の活動時間じゃないから男女合同でもOKってわけだ。どうしても男女別じゃ成り立たねえっていうクラブがつぎつぎこのアイデアにとびついた。

空手部もご他聞にもれずってことだが、ミホは現れなかった。まあ、アタイがあのとき——つまりミホたちが例の署名運動をおっぱじめた現場に出っくわしたときだが、あんましナマイキ言うもんだから、こちらとも頭にきて『勝手にしやがれ。そのかわり署名運動とかが終わるまで空手部には出入り禁止だぞ！』って言っちまったのだ。

「なんだ、キャティか——」

へっぴり腰の安田と組み手をしてるのは、カンフーのおかしな構えをとったキャティだった。キャティもミホといっしょに署名運動をやっていたから、朝練習に顔を出すのははじめてだった。

『なんだ』はひどいアルね。ハハア、キャプテン、みほサン来ないのさみしーアルか？」

「な、なにをゆーかっ。だが、おまえはどうしたんだ。署名運動はあきらめたのか？」

「ノー。けど、みほサン、急にけさはとりやめにするって言ったアルヨ。それデ、アタシここ来たネ。キェーッ！」

話しながらくり出す拳や蹴りが、安田の顔面やタイコ腹にみごとに命中する。空手の力強さや鋭さではない。ひと目見た感じは羽の軽さとモチのようなやわらかさだ。だが、安田が受けているダメージは、しなやかなムチに打たれているのと同じなのだ。

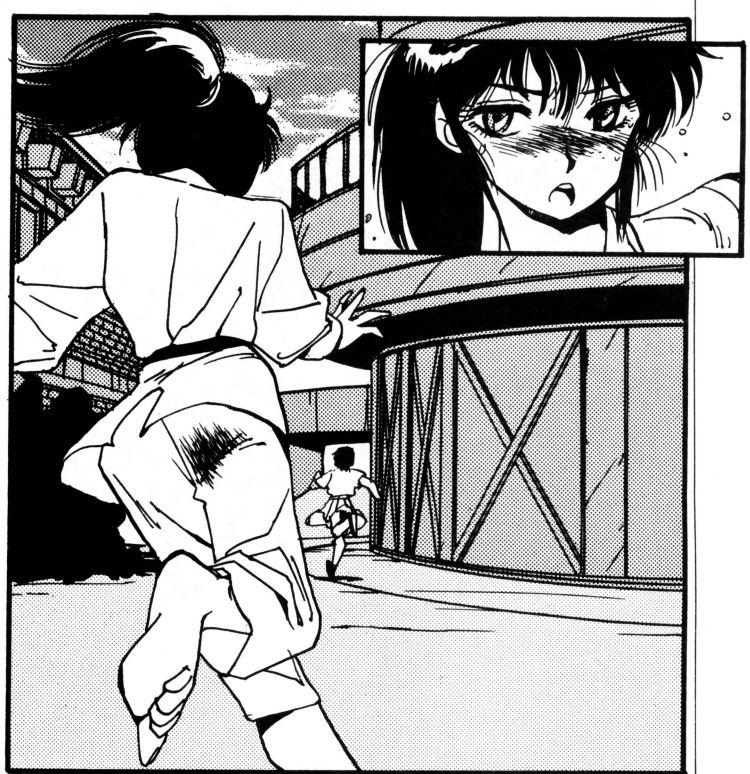
（キャティのカンフーってのもたいしたもんだ。アタイの師範代くらいはつとまりそうだな。伊勢の剣もそのまま相当な戦力になる。三バカだってパワーは並じゃねえ。鍛え方しだいだ。が、ミホと双子は力も技もまだまだ。なのに、カンジンなそいつらが来ていやがらねェなんて……）

気まぐれな伊勢も来ていない。ひとりあぶれてニヤけている松岡でもイタメつけてみようかと思ったときだった。

体育館の壁に身をかくすようにしてミホがアタイにおずおずと合図しているのが見えた。

「なんだ、空手着はどーした？」

手まねきされるままそっちへ行くと、



ミホは制服姿だった。

「いいえ、ちょっとお聞きしたいことがあって……」

ミホはアタイと目を合わそうとせず、まだ他人ギョーギなままだ。

「あなた、もしかして昨夜、エルザ・ハイツにいらっしゃいました？」

「寮に？……おまえの部屋へか？　いいや、行ってねえぜ」

「そ、そうですか……」

ミホが急にガックリと肩をおとしたように見えた。

「お忙しいところ、どうもすみませんでした。失礼します」

「ま、待てったら。おい、ミホ——」

ミホはアタイの手をふりきり、ペコンと頭をさげて走り去ってしまった。

（何があったっていうんだ……？）

アタイはキャティの声をミホとまちがえたときの気持ちを、後になるまでずっと忘れなかった。そのときには、ただ自分がミホの体のひ弱なところを心配してるだけだと思っていた。だが、アタイの本当の不安は、ミホの強情なとこ、根性……いや、〝一途さ〟というべきか、そこにあったのだ。そのことに気づいたのは、あの事件が起こってしまったあとだったのだが……。

CAMERA EYE!

深夜の密談の主は…いよいよ『若』の素顔があかされる!?

ここは聖エルザ学園の校舎のひとつ、管理棟。カメラは非常用の赤いランプだけがともっているうす暗い廊下を、奥へ奥へと進んでいる。

生徒の出入りが多い教務室や事務室は一階、教官室は二、三階である。四階には校長室や重要書類倉庫、記念品展示室といった、生徒が立ち入ることはほとんどない部屋がならんでいる。

その四階も、校長室をすぎたあたりからは完全にひと気がたえる。

無人の廊下をカメラはさらに進み、彫刻のほどこされた古めかしいドアの前でとまる。と、ドアがカメラを迎えるようにゆっくりと開く。

中は古い北欧製の調度品が豪華にしつらえてある。

「……はい、署名を集めておりますのは、一年生の男子生徒2名、女子生徒2名でありまして、しかも女生徒のひとりは例のペンダントの持ち主なのであります」

そう言ったのは三つぞろいのスーツ姿のやせた男である。

「ぼくも表むきはふつうの生徒だぞ。それくらいとっくに知っている」

夏の制服を着た少年がことばを返した。少年はマホガニーの大きな机にむかってかけており、スーツの男はいくぶん緊張して数歩うしろに立っている。

ただひとつ点灯しているランプスタンドのシェードが深くおろされているために、ふたりとも顔はよく見えない。

「さ、さようでした。さぞお目ざわりでございましたでしょう。さっそく明朝にでも新・風紀委員会に命じてやめさせますゆえ……」

「『新・風紀委員会』を作らせたのはぼくだ。勝手なまねはするな」

「し、しかし、聖エルザ開校以来、あのような暴挙に出た生徒ははじめて。しかも入学早々の一年生が……。となればうしろから白雪の孫娘が糸をひいているのは明白です。このまま放置しておきますと……」

「いい。ぼくが手を打つ。おまえは万が一生徒どもが規則撤回を学校側にせまったときの用意でもしておけ」

「そのような事態が、まさか――？」

「もういい。さがれ！」

少年に一喝され、男があわてて部屋を出ていく。しばらくして同じドアから学ランを着た背中のまがった男が音もなく入ってくる。

「柴田か。例のモノの残りだな？」

「はっ。『若』のご注文どおり、やつらと完全に無関係な者、30人分の筆跡を写しとってあります。前回分と合わせて50。数はこれで十分かと……」

それを聞いた少年は満足そうにうなずいて一枚のレポート用紙を受けとる。そして、おもむろに机にかがみこみ、ひろげた別の大きな紙の一部を赤ペンで塗りつぶし、ニタッとぶきみな笑いを浮かべる。そのとき、はじめて少年の顔がランプの光の中に現れる。大きな紙の上のほうには黒々と『シナリオ』と書かれている。

コじゃない。いてもいなくても関係ない。人間でさえないってコトなのだ。（ムダなことしてもしょーがないでショっ！）

あたしは心の中で叫んでた。姫に、『新規則はしばらく黙って様子を見ましょう』なんて言われるまでもなく、あたしはなかば新規則にはサンセイだ。スケベのコックリさんや三人組が敵のワナにおちたのも、もとはといえば男女共学のせい。ワナがなくなれば敵だってカンタンに手出しはできない。

ミホちゃんのトーンが夢中になるあまり、だんだん高くなってきた。もうみんなに聞こえてる。（えーい、もー見てらンないワっ！）

「ミホち……」

あたしが言いかけたときだった。

「織倉さん！」

CHICKLIN 1 サタデーナイトはディナーで決まり！ ハッピーよ〜ん♡

クップ――♡

（あー、満ブク、満ブク、お腹い〜っぱいっ。あー、満ゾク、満ゾク。一週間のうち、こんなにシアワセな時間ってほかにないもんネー♡）

あたしは椅子から舞いあがっちゃいそーなくらいハッピーな気分だった。

（おまけに、まだデザートとお紅茶があンだもんね。ルンルン♡）

「小栗さん、まだお食事中ですのよ。お行儀よくなさい！」

向かいの席の三年生が、たちまちコワイ目をして言った。

（なにヨ、ざーとらしくすまして！）

でも、そのセリフはひっこめて、あたしはおとなしくすることにした。デザートにありつけなかったら、それこそ悲劇ってモンよっ。

――そう、きょうは土曜日、一週間にたった一度の大切な『サタディナイト・ディナー』なのだ！　夕食は毎週フランス料理のフルコースが出ることになっている。ゼータクで有名なエルザ・ハイツの食事の中でも、トビッキリの豪華版。あたしなんか、このためだけにエルザ・ハイツに入寮してる…いえ、聖エルザにかよってるって言ってもイイくらいだ。

もちろん、大オジョーサマ学園の大・大良妻賢母養成教育の一環だから、シツケも異常に厳しい。とくに最後のデザートは、終わりよければナントカントカで、全員に給仕されるまで身動きも許されない。

あたしは耐えに耐えた。

と、ところがヨ、食堂全体が水を打ったようにシーンと静まりかえってるハズなのに、な、なんと、ささやき声が聞こえてくンじゃないのっ！　あたしはその大タン不敵なヤツの顔が見てみたいショードーに勝てず、声のしてるほうに思わず目をやっちゃった。

（ミ、ミホちゃん――!?）

あたしは頭をグワ〜ンとぶンなぐられたみたいなショックを受けた。

姫みたいに大優等生、洗練のキワミとまではいかなくとも、ごく自然にしてるだけで聖エルザの礼儀作法の基準をカル〜くクリアできるほどのミホちゃんなのに、何を血迷ったワケっ！　あとでミス・ランドルフに舎監室に呼ばれてこっぴどい目にあうのヨ……。

隣のコと話してるよーだけど、よく見ると、声を低めてはいるけど、ミホちゃんのほうが一方的にまくしたててるのだった。ホッペだって赤いのはワインのせいだけじゃなさそう……。それにひきかえ、隣のコは、ミホちゃんを相手にすまいとシッカリ目までつぶってる。

（ど、どーしたの……？）

そのワケはすぐにわかった。ミホちゃんは白いテーブルクロスの下からノートとペンをとり出したのだ。

（こんなところでまで署名運動をしようってのヨ――！）

あたしはミホちゃんをとめようと、腰を浮かせかけたほどだった。

というのも、エルザ・ハイツに入寮してる連中ほど署名運動なんてことに無縁な者は学園中でもいないからだ。

あたしや空手部のキャティみたいに、親が遠方に住んでるからやむなく寮生活をしてるなんてケースは、じつはここでは少数派なのだ。多くは世のジョーシキとはワタアメとビフテキほどかけはなれた、莫大な財産と高貴な家柄にふたつながらに恵まれた、いわば『究極の大オジョーサマ』！　聖エルザの寮に入ることは、ベンツやロールスロイスで送り迎えしてもらうことよりウラヤマシがられることなのヨっ！

ンな連中だから、オトコなんてもー論外のそのまた外。男女別クラス、男女別クラブ活動を『あー、やっと元どおりになるのね』と歓迎するのが平均的オジョーサマの反応だとすれば、この連中には未来のダンナ以外はオト

MIHO 2

「せっかん!?」わ、わたしイケどうかそんなに冷たい目で

（わたしの名前だわ――？）

わたしの名前が呼ばれている。それも、高圧的で、ヒステリックで、なおかつ冷たくあざ笑っているような響きのある声で……。

わたしはハッとして顔をあげた。

テーブルの向こうにミス・ランドルフが立っており、わたしを見おろしていた。

（わ、わたし、何をしていたのかしら。たった今まで……？）

ほほがひどく熱くなっていた。思わず手の甲をそこにもっていった。じっとりと汗ばんでもいる。何かに夢中になっていたのだ――きっとそうだ。ひとつのことに夢中になってしまうと、いつのまにか我を忘れてしまう。そういうことが何度となくあった。今のわたしは、そのときと同じ状態、同じ気分だ。

何をしていたか教えてほしくて、まわりの人たちの顔を見まわした。

けど、わたしを責めている顔と軽べつしているような顔はいくつもあるのに、なぜかわたしのどこが悪かったかに気づかせてくれる顔がない！

たまらずチクリンのほうをふりむいた。しかし、チクリンは『もうダメ、絶望ヨっ！』っていうように、目をつむって下をむいている。

「織倉さん、この時間、私語は厳禁ということはごぞんじですわね？」

ミス・ランドルフがめいっぱい皮肉っぽい口調で言った。

（わたしはだれかと話していたんだわ！それも、こんなに熱くなるほど夢中になって……。でも、だれ？　だれにむかって話しかけていたの？）

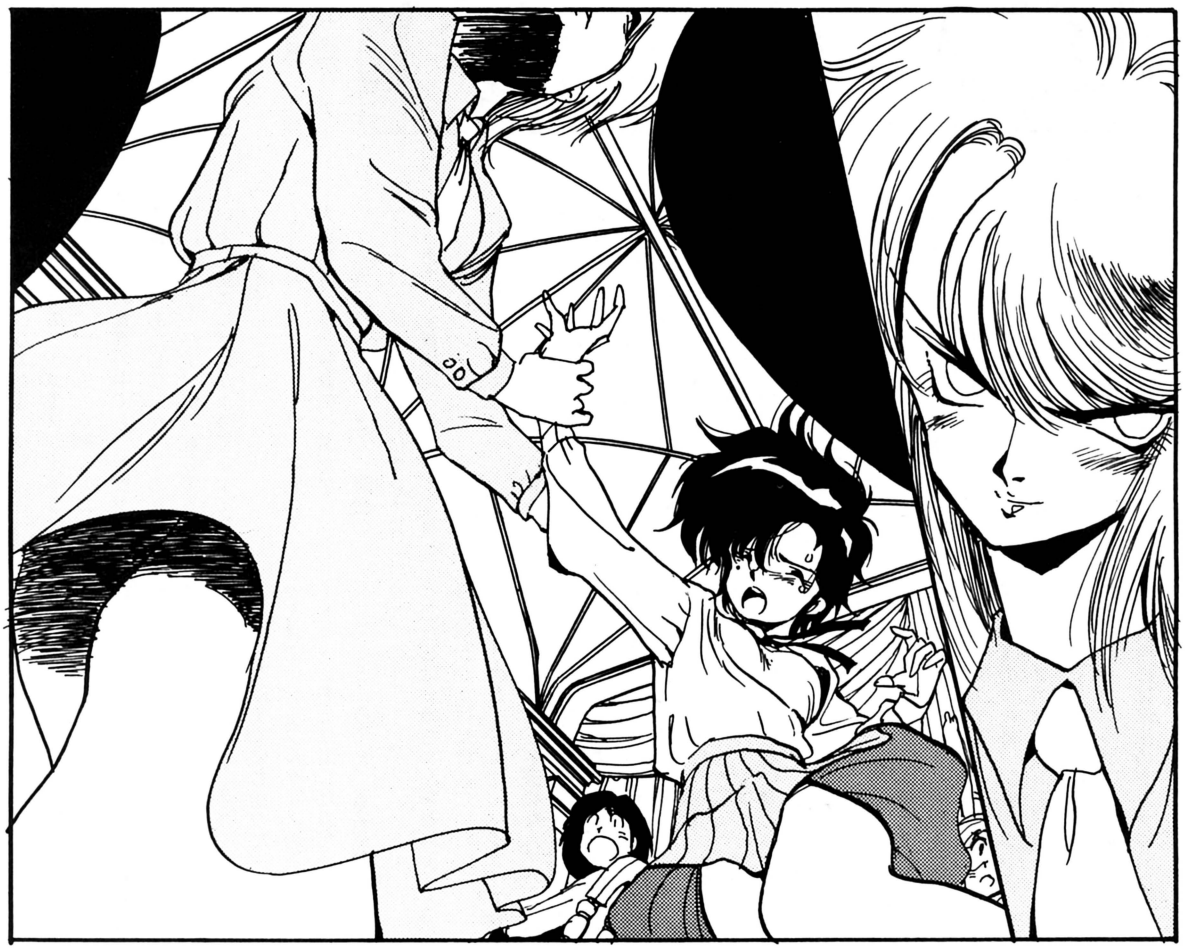
わたしはもう一度、おそるおそるまわりの席の人の顔を見た。

でも、やっぱりおんなじ。どの顔も『あなたがどうしてそんなに興奮なさっているのか不思議ですわ』とか『はしたないですわよ、マナーをお忘れ？』としか言っていない。

（わたしが熱にうかされてしゃべっていたことばは、何ひとつ相手にとどいていなかったんだわ。そして、横で聞こえていたはずの人にも……）

わたしは異国に漂着した人のような、どうしようもない孤独感におそわれていた。

目の前のテーブルの上にひろげられたノートにようやく気がついた。末尾



ないことしていたの？　みんな、見つめないでちょうだい！

に書かれたサインは男子の名前。『書いたからって、新・風紀委員会につかまったりしないよな、な？』と何度も念をおしてから、キョロキョロあたりを気にしながらやっと書いてくれた、クラスメイトのものだ。つまり、このディナーのときの成果はなかった。

「ご・ぞ・ん・じ・で・す・わ・ね？　聞いてらっしゃる？　織倉さん」

ミス・ランドルフは歌でもうたうように、いかにも楽しそうに言った。

「は、はい……」

ミス・ランドルフの目が大きく見ひらかれ、ギラリと光をはなった。

「うそおっしゃいっ！」

その声は、食堂全体の空気をビリビリふるわせて響きわたった。

「よろしい。では、こちらに来なさい！」

そう言うなり、わたしの手首をつかんで教師用のメインテーブルへひったてていった。

「テーブルの上にのぼって四つんばいになりなさい。さあ、はやくっ！」

ミス・ランドルフは平手でテーブルをドンと力まかせにたたいた。

「テ、テーブル……四つんばい？」

食堂に声にならないざわめきが起こった。それでかえって勢いを得たかのように、ミス・ランドルフはつづけた。

「そうよ、そしてスカートをまくるんです。罰として、みなさんの前でせっかんしますっ!!」

ミス・ランドルフは目をギラギラさせ、勝ちほこるように宣言した。

『ミス・ランドルフのせっかん』と言えば、新入生のわたしたちでも、知らない者のない恐怖のマトだった。寮内の不祥事はほとんど外にもち出さないのが原則になっていて、『せっかん』はもっとも重い刑罰にあたる。その痛みよりはるかに『せっかんを受けた』という事実がものをいうのだ。

それに、『せっかん』は舎監室の中でのみ行われていた。だから、だれがいつその刑罰を受けたかもはっきり知られることはない。その不確かさがよけい女の子たちの恐怖をかきたて、なかば伝統化していた。何日もお風呂に入らない子がいると、きまって『せっかんされた』とうわさになった。事実なのかうわさにすぎないのかは、本人とミス・ランドルフ以外知るすべもない。けど、うわさに悩まされたあげく寮を出てしまった子も実際にいたらしいのだ。

（その『せっかん』を、このわたしがされる……しかも、みんなの目の前で……あられもない姿をさらして……うめき声も、悲鳴も、残らず聞かれてしまう……）

これ以上の屈辱はない。寮にも、聖エルザにもいられなくなるっ！

この宣告がなされると同時に、小さな悲鳴をあげる子や気分が悪くなってうつむく子、胸に十字をきる子があちこちにあった。自室にひきあげていいかと手をあげる者もあいつぎ、食堂内は騒然としてきた。

「静かにっ！　これは見せしめです。全員で織倉美保さんのせっかんをしっかり見るんです。いいですかっ!!」

ミス・ランドルフは定規をとり出し、テーブルをバシッとたたいた。

「聞きなさいっ。織倉さんは、禁じられた時間に私語しました。寮生活でいちばん大切なマナーを破ったのです。しかも、反省の色がまったくありません。なぜでしょう？　それは、自分は学園のためになることをやっている、みんなのためにやっているなどと、あつかましくも思いあがっているからですっ。聖エルザにみなさんがいらっしゃるのは、よき妻、よき母になるためで、けっして過激な運動や反体制主義者になるためではないでしょう！」

そうまくしたてられると、一瞬にして静まりかえった。それを疑問に思う者など、いようはずがなかった。

けれど、ミス・ランドルフに支配されかかっていたムードは、チクリンのたったひと言でふっとんだ。

「それにしたってひどすぎっワよ!!」

女の子たちの気持ちをそれほどストレートに表すことばはほかになかった。

そこにキャティが追いうちをかけた。ミス・ランドルフは故意にささいなマナー違犯と署名運動を結びつけようとしている、と批判したのだ。キャティの整然とした論理が理解されたわけじゃなかったけど、彼女の自信たっぷりの態度と、「みほサンの行為は、聖エルザを愛する情熱に燃えたからこそのことアルヨ！」というセリフが女の子たちに力をあたえ、同情をさそった。

女の子たちは「かわいそう」とか「許してあげて」と口々に叫びながらミス・ランドルフに殺到した。ミス・ランドルフはそのパニックを静めるのにせいいっぱいで、もうせっかんどころじゃなかった。

一方、あまりのシヨックで倒れかけたわたしは、何人かの女の子にささえられて自室のベッドに帰った。

「ナントカみほサン助けたケド、署名はヤッパリだめアルヨ。これだけ」

消灯時間前にキャティが新しい署名が3つ加わったノートを持ってきてくれた。あまりに恵まれた環境で育った女の子たちには、一時の同情はあっても、学校側にたてつくなんて思いもよらないのだ。

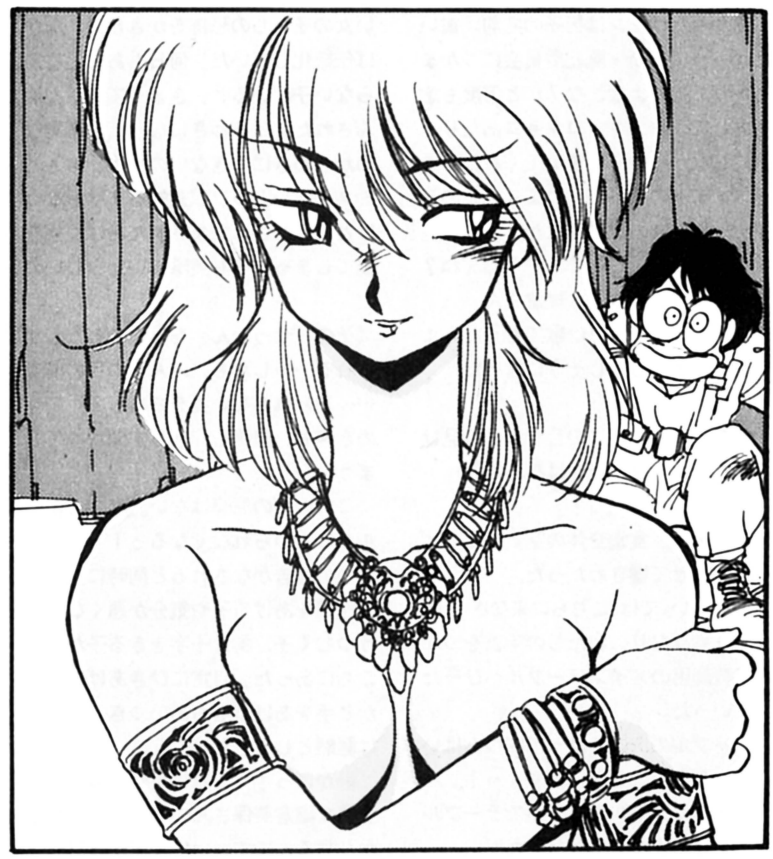
キャティがひきあげたあと、わたしは目がさえて眠れなかった。ショックが尾をひいたからじゃない。昨夜窓の外に現れた人影、あれがだれだったのかが気にかかっていたのだ。オトシマエにたずねてみたけど知らないという。体格からすれば、あとは男の人以外ない。コックリさんも否定した。空手部のだれかか？　それとも、わたしのぜんぜん思いもよらない人なのか？

（だれなんだろう。窓のすき間から、あのレポート用紙を投げこんだのは？）

その紙には、新・風紀規則について生徒総会の開催を求める、と書いてあり、さらに、なんと20人分の署名があったのだ！

KOKKURI

やって来ました、滝沢邸。潜入カメラマンに不可能はない！



（うへェー、なんてウチなんだい、ここは……!?）

ボクは小さな引き戸からはい出し、懐中電灯であちこち照らしながら、また感嘆のつぶやきをもらした。

ここは、滝沢礼子の家……だったはずの廃屋だ。

『姫にたよりにされてるなんて、これ以上光栄なことがあるもんかっ♡』と、重装備に身をかためて、東京郊外、高尾山の裏側まで意気ごんでやって来たってわけだ。

重装備なんて言うと少々大げさだけど、よーするに迷彩服にキャラバンシューズ。予備のフィルム、レンズ、露出計なんかを入れるポケットのいっぱいついたベストとウエストバッグ。それに命の次の次に大事なカメラってスタイルだ。まあ、野外カメラマンならフツーのかっこうだけど、これで戦場に単身のりこみ、劇的なシーンをとらえた先輩もいるのだ。ボクのイレコミようも理解してほしいもんだね。

そう、姫にあたえられたボクの使命とは、この滝沢邸に潜入し、ある大切なものを探しだし、カメラに収めてこい、というものだった。

『な、なんだい、そのある大切なものって？』

『私も確信を持ってるわけじゃないけど、たぶん、図面……見取図のようなもののはずよ』

『色は？　材質は？　大きさは？』

『さあ……でも、コックリさんならきっと見つけてくれるでしょ、ね』

姫にニッコリほほ笑んで言われたら、『ムリだ』なんて言えない。

で、一も二もなくとんできたけど、ショージキ言って、このボロ屋をひと目見てウンザリして。まず、汚ない。つぎにガラクタだらけ。おまけに、住人の名前はおろか個性が表れてるものもほとんどない。衣類、書物、いちおう数は多いがみんなどこにもありそうなものばかり……。

——と、ここまでなら細かいことはやさしく見のがすオトシマエといっしょ。観察力とネバリなら、このスケベ……いや、カメラマン根性では右に出る者のないコックリにまかせとけっ！

さすがに色も形も大きさもわからない図面なんて、カンタンに見つかりやしなかったけど、もうひとつ、ものスゴイものを発見したのだ。それは、どうやらこの屋敷は、表から見てはわからないけど、壁や柱の中にやたら複雑な通路が走っているってことだった。

その複雑さたるや、聖エルザの地下通路よりすごい。なにしろ、さっきは地下室にいたはずなのに、今ボクの目の前に開けた部屋は、ナント、二階の書斎だったのだ！

さしたる装備も心づもりもなかった姫たちが気づかなかったのもムリはなかった。なにしろ、姫が用心しろと言ってた男たちの足跡さえ、どこにも踏みこんだあとがない。それほどどの出入口もたくみに隠されている。

ボクはだんだん気持ちが高ぶり、力がわいてきた。

（大切なものは、きっと迷路のどこかに秘められてるんだっ!!）

ボクはいさんでまた迷路にもぐりこみ、必死にはいまわった。と、前方が急に行きどまりになった。その壁に丸い輪がついている。

輪をつかんだとたん、ボクはまっ逆さまに転落した。

「あら、どんなネズミさんかと思ったら——」

（た、滝沢礼子っ——!?）

豪侈な敷物、壁掛け、置き物がむぞうさに立てかけられ、積まれている中、首や腕にありあまるほどの宝石や金銀をちりばめた飾りをたらし、そしてそれ以外には一糸まとわぬ姿で、滝沢礼子が笑いかけてきた——！

CHICKLIN 2 ケーキのためならエンヤコラ。寮をぬけだそうとしたら…!?

「むぐっ……ゲホッ、ゲホッ、ゲホ」
あたしはあわてて胸をたたいた。
(む、むせちゃったわヨ。ったくモー、まずいケーキっ!)
イカッたあたしは壁めがけてぶっつけようとケーキを持った手をあげた。
「う、うーん……」
(ヤ、ヤバイっ。マリちゃんが目をさましちゃうっ!)
あわててふせたけど、隣のベッドはそれっきりまた静かになった。
(あ〜あ、フンだりケッたりね……)
思わずながーいため息がもれた。でも、それはトーゼン。ミホちゃんが大騒ぎ起こしちゃってディナーはめちゃくちゃ。キャティにはサインしろってキョーハクされるし……おまけに、窓あけて寝れば、早朝のにわか雨が吹きこんで、顔にかかって目がさめちゃうし……なんてゆー一夜だったんだろう。
目がサエちゃったあたしは、オナカもすいたことだから、ディナーの騒ぎにまぎれてカキ集めてきたケーキを食べることにしたとゆーわけなのダ。
イカリがおさまって気がついた。べつにケーキがまずいんじゃない。頭にくることが多すぎたのだ。ミホのトロさ、ガンコさ。ミス・ランドルフのインケンさ。キャティなんか、まなみサン、みほサンの親友の資格ないアルヨ! とまでホザいた。
(どうせ生徒総会までこぎつけたって、新規則廃止は絶望的。だったら署名くらいしてあげても、と思ったけど、学園のすぐ裏手のお屋敷にいる姫にウサ耳通信機で相談したら、"ダメよ"って返事がかえってきただけ……)
オカシをおいしく食べたくても、これだけ雑念に悩まされちゃムリ。それに飲みモノなしじゃまたムセちゃう。
(そ、そーだ。いいコト思いついたわヨ。寮をぬけだしてジュース買ってこよっと。気分転換になるし、イッセキニチョーじゃない!)
パジャマの上に雨カッパをひっかけ、コウモリガサ片手に非常階段に出た。ポッケには、最近姫から作ってもらったばかりの裏門の合いカギと自動販売機用の百円玉。カンペキよっ!

6月ともなると、夜が明けるのもそーと一早い。まだ4時だとゆーのに、だいぶ明るくなっている。ただ、足元だけがぬかるんでて歩きにくい。あたしが目ざめていくらもたってないから、ふりだして30分くらいのハズだけど、梅雨のはしりによくある強い雨で、寮のまわりの土はグチャグチャだ。
コケちゃわないよーに気をつけながら寮の角をまわりこんでいった。
(アレッ。ミホちゃんの部屋の窓があいてる……?)
ムシ暑いからあけといたってカンジじゃない。両側に思いっキシ開いてカーテンが風でユラユラしてる。
(ミョーな胸サワギがするわヨ!)
あたしはソッと窓の中をのぞきこんだ。窓側のミホちゃんのベッドはカラッポ。
(マ、マサカ窓から……)
あたしは足元に目を落とした。なんと、指の形までクッキリ見える足跡がついてるじゃない! あたしはその足跡の先をひとつひとつたどっていった。
と、20メートルほど行ったケヤキの巨木の根元に、見おぼえのある青っぽい布が敷いてある……と思ったら、

「ミ、ミホちゃん!?」

HIME

眠れぬ夜の明けがた、鳴りだしたのは電話の音ではなかった!!

コックリさんから「バスをおりたとこ、これから滝沢邸にむかうよ」との電話が入ったのが午後6時。10時間前のことだ。

（何かトラブルがあれば、きっと連絡があるはず。ひとことも言ってこないということは、調査が順調に進んでいる証拠なんだけど……）

ばあやが女中部屋にさがってからは、居間とお勝手の電話を切り、私の部屋のものだけがベルの鳴るようにしてあった。真夜中に電話がかかっても、ばあやをわずらわさせないためだ。

（でも、なんだか落ちつかないわ。コックリさんのほうなら、最悪の事態にそなえて手は打ったのに……）

（ミホのことが気になるのかしら？　やっぱり署名運動はやめさせるべきなのかもしれないわ）

署名運動が起こること自体は歓迎すべきことだった。聖エルザはもともと開明的で民主的な学校で、生徒心得や校則にしたって、明治初期の設立当時のままなのに、今でも名門女子校のなかではもっとも進歩的なくらい。聖エルザを外から見る社会の目や、入学させる親たちが勝手に『お嬢様学校』とか『良妻賢母教育』などというレッテルをはりつけただけなのだ。その意味では、開校時の精神を受けついだ生徒心得の条項をちゃんと踏まえて運動をはじめたのはすばらしいことだ。この春、あの一連の事件まで私が守ろうとしていた聖エルザのイメージに、封建的で古くさい『女子校』像がなかったわけではないことが恥ずかしい。

でも、その運動がミホや空手部から生じたことが問題なのだ。成功する見こみはまったくないから大きな騒ぎにまきこまれることもないだろうと好きなようにさせておいたけど、生徒のなかでの孤立が目立ってきた。それがミホたちのあせりをさそい、敵のワナに知らずにとびこんでしまう結果にならないともかぎらない。

（とくに、ミホはガンバリ屋で、思いこみも強いほうだから……）

チクリンから通信が入ったのはちょうどそのときだった。急いで屋敷をとび出し、エルザ・ハイツの見える裏門に駆けつけた。非常階段の上で信号を発していたチクリンが私の姿を見つけて両手をはげしくふった。

「ミホがどうしたんですって!?」

わたしはせきこんでたずねた。チクリンは興奮していて通信機では何が起きたかよくのみこめなかったのだ。

「説明なんかしてるヒマないのヨッ！　あたしひとりじゃ運べないの。はやく、こっち来てっ！」

私はチクリンのあとを追って中庭に入っていった。

「ミホ……！」

エルザ・ハイツと校舎をへだてる日本庭園の手前、大きなケヤキの木の下に、ミホはずぶ濡れのパジャマ姿で横たわっていた。

「姫、ミホちゃんたらいくらゆすっても起きないの。だいじょぶかしら？」

チクリンは心配そうにうしろからのぞきこんだ。私はミホのひたいに手をあててみた。

「たいへん。すごい熱よ！」

「き、救急車呼ばなきゃ。あたし、電話してくるっ！」

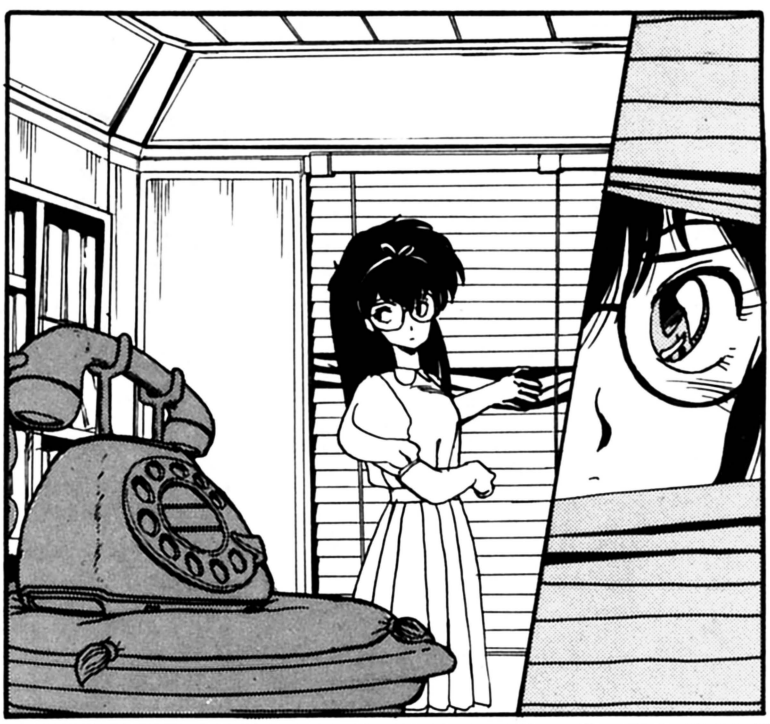
「待って、チクリン。ミホがこんなところに倒れてたと知れたら、問題になるわ。いったん部屋に運ぶのよ。それからあなたが部屋をたずねていったふりをして、同室の子に病気を気づかせるの。いいわね？」

「姫、さっすがァー♡　わあった、あたし、部屋からタオルいっぱい取ってくんねっ！」

チクリンは、泥のハネをぴゅんぴゅんとばしながらエルザ・ハイツの非常階段にむかってまっしぐらに駆けていった。

（そうだ、あとでミホの部屋からつづいている足跡だけでも消しておかなければ、怪しまれてしまうわ。でも、どうしてミホはこんなところに来て倒れていたのかしら？　しかも、雨の中をはだしのまま……ハッ、足跡！）

土の上に点々とついているミホの足跡に気をとられていた私は、あわてて



ケヤキの巨木の周囲を見まわした。

（ミホがこんな目にあったのがだれか第三者のせいなら、犯人の足跡もきっと残っているはず。まさか、更衣室事件の犯人がまた――）〔前回解答は図を参照〕

「あっ!?」

私は思わず大きな声をあげてしまっていた。足跡はすぐに見つかった。それも、クッキリとした男物のクツの跡が。それは……。

「大声あげたりして、どーしたの？ あたしの部屋まで聞こえちゃったわヨ。いつも冷静な姫らしくもない……」

もどってきたチクリンが、声をひそめて問いかけた。

「チクリン、あなた、ミホを最初に発見したとき、ケヤキの木の上のほうは見た？」

「イキナリ何聞くと思ったら、そんなことなの？ えへん、チクリン様をバカにしちゃいけませんヨ。もちろんじゃないの。ミホちゃんをこんな目にあわした犯人が近くにいたら、あたしだってアブナイもん。すぐ見上げたわヨ。でも人影なんかなかったし……」

「じゃ、足跡は？」

「足跡？」

私はまずミホのものを指さし、それから犯人の足跡を示した。チクリンはとたんにケヤキの周囲をキョロキョロ見まわした。

「ヒ、姫っ。これいったいどーゆーことなのっ!? ひとつしかないワッ！」

そうなのだ。私が声をあげたのもそのせい。犯人の足跡は、日本庭園のほうからケヤキの木にむかって近づいた跡だ。が、しかしそれだけ。つまり、立ち去った形跡がまったくないのだ！

「それで、木の上は見たかって聞いたワケね。木にのぼって、お空を飛んで逃げたのかしら？」

「よくあるトリックで、来たときの足跡を同じように踏んでもどるというのがあるけど、神ワザね。どこかでかならずズレが生じるわ。ところが、ズレはまったくないのよ」

「ブ、ブキミぃ。怪談はニガテよっ」

「残された可能性はひとつ。これは、ミホの部屋に行けばわかるわ。チクリン、まだ気をゆるめちゃだめよ！」

私がミホを背負い、チクリンの先導でミホの部屋の窓から入りこんだ。同室の女の子はグッスリと眠りこんでいる。私は最初にドアのカギを調べた。中からかけられている。衣装戸棚やベッドの下も異常なし。

（まさか、無邪気な顔で眠っている同室の子が犯人ということはあるまい）

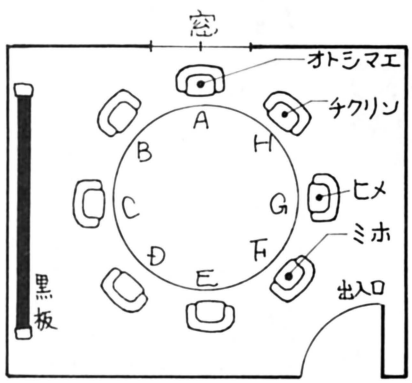
それで、たったひとつ残された可能性も消えてしまった。

チクリンがミホの汚れた着衣を脱がせ、ていねいに体をふいてくれた。かわりのパジャマを着せ、ずっとそのまま寝ていたようにベッドに横たえた。髪が濡れているのは、吹きこんだ雨のせいにできるだろう。病気も……。

「…おうじさま」

ミホがうわごとでそうつぶやいたのが聞こえた。それが私にあの足跡の謎を解くきっかけをあたえてくれたのだった。そして、その謎こそ、犯人の私に対する第一の挑戦状だった！

新風紀委員会室 見取り図



クルセイダーズの４人の位置が決まれば犯人の位置はわかる。以下は解答の手順の一例。

1 本文の内容から、②＝チクリン、⑧＝姫であることがわかる。
2 ③から姫が、⑤からチクリンがどちらも横に男がいず（女にはさまれて）４人の中央にいることがわかる。
3 ⑦からオトシマエが４人の右端、ミホが左端となる。左どなりに男がいる④はミホ。
4 ②・⑥・⑧から、⑥はチクリン・ミホ・姫のだれでもないからオトシマエとなる。
5 ②から、オトシマエかチクリンのとなり。チクリンのもう片方のとなりは、２から姫と決っている。すなわち、４人は右からオトシマエ、チクリン、姫、ミホの順。
6 ⑥はＡの席にあたるから、Ａ・Ｈ・Ｇ・Ｆがクルセイダーズ。
7 ⑧から、姫の右どなり、つまりＨのチクリンの正面、Ｄが犯人だ！

Crusaders Report

ハ〜イ、おなじみのチクリンでーす♡

あわわわわ……（アクビじゃないの、うろたえてんだかンねっ！）。ミ、ミホちゃんがタイヘンよーっ！

そのワリに、ドサクサまぎれにデザートのケーキを大量に集めたりしてたじゃないか、ですって!? と、とんでもない。みんな、あの騒ぎで「とてもお口にする気じゃございませんわ」とか言って、あたしンとこへドンドン持ってくるから引きとってあげただけなのヨ。ねぇ、信じて（あたしのファンだけでも……）。おねがぁい！

で、でもヨ、あたしがズブ濡れのミホちゃんを発見しなかったら、どーなってたと思うのっ。それだって、元をただせばあたしがケーキを食べてたからなのヨ。(乙)ふん、だいぶ苦しい言いわけだナ）

もうイイっ。大・大難問にいくワっ。今回の本文、最後はホトンド本格推理のノリだったわヨね。問題のほーも、それにフサワしく、豪華2本立てだいっ!!

どちらも『足跡の謎』についてで、現場からの逃走方法を考えてね♡」

① 姫が『残された可能性はひとつ』と言っていた方法

② 犯人が実際にとった方法

2問ともわかったらベリ・グーだけど、どちらか1問だけの答えもちゃんと受けつけるから、ジックリ考えてちょーだいネ♡

CRUSADERS DIARY

ハーイ♡ チクリンでーす。みんな元気している。本編のほうがだんだん深刻な話になってきたから、ミホちゃんのことや聖エルザのことが気になるでしょうけど、みんな心配しないで。正義はゼータイッ勝つんだから。だからケーキでも食べながら、このクル・ダイを読んでね。

じつをいうと、おではコンプを今年の6月号から買いだしたので、聖エルザ・クルセイダーズのＡＣＴ１・２を読んでないのだ。だから今度１冊の本にまとめて出してくれるとありがたい。太っ腹の角川さん、おねがいだ!! （北海道 鈴木公基 隊員No.62）

聖エルザは僕の唯一の楽しみだ!! とても「おもしろい」。できたら単行本にならないのかなあ。(東京都 八神だよっ!! 隊員No.63)

©うーん、どうしようかな。あたしのウサ耳に飛びこんできた極秘情報を公開しちゃおうかな。じつは来年そうそうに単行本が出るって話があるらしいんだ。けっこう鈴木クンたちのようなハガキが多いもんね。正式に決まれば大々的に発表すると思うから、それまで待っていてね。でも鈴木クン、バックナンバーを本屋で注文するという方法もありますよ。

▲愛知県 DORIAくん（No.34）今回は、姫・姫・姫・姫が1番じゃなかったのでした

▲京都府 いただきマウス(No.65) フレ、フレーということで、今月はオトシマエが1位よ

▼東京都 MILK 蘭さん (No.66) 少し考えればクイズには答えられますよ。がんばってネ

Tシャツ当選者

大阪府 峯園 覚さん
東京都 千葉寿典さん
大阪府 高田豊和さん
京都府 小川輝子さん
東京都 小松佳代子さん

▲北海道 鈴木公基くん(No.67)あたしたちがキレイなのは心がウツクシイからですっ

パソコンでSt.ELZA CRUSADERSのＡＶＧを作ってください。（神奈川県 岩田浩 隊員No.64）

©そうね。せっかくコンプティークというパソコンの雑誌にあたしたち載っているんだから、パソコンのゲームになってもおかしくはないわね。でもこれって、角川書店にお願いしてもどうにもならないんじゃないかな。キミたちの好きなゲームメーカーにおハガキ出してみてネ。

Ｂ．Ｐのアシ…なんておいしー話なの！ ６ヶ月…半年まってください。そーすれば条件を満たしますんで。

白雪和子

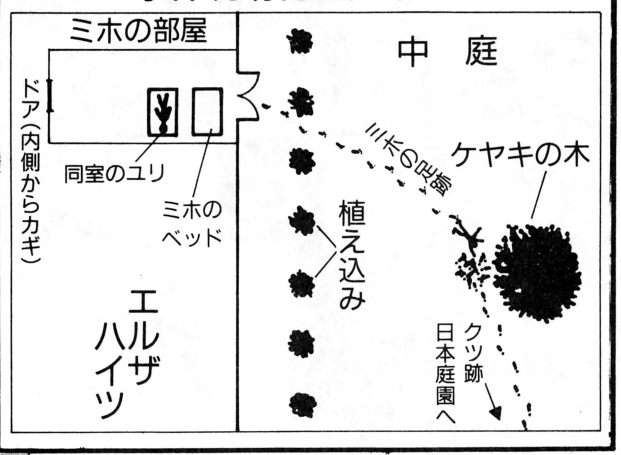
今回のレポートは私だけ。今までもそうでしたけど、私はいかにもヒントって感じのものはきらいなのです。謎をすでに解いた私と、できれば同じ条件であなたがたも解くべきです。もうおわかりでしょうけど、私のレポートしかないということは、今回はヒントなし！　つまり、本文を読んでいただければ解けるということなのです。

では……と言いたいところですが、とても「推理」とは呼べないような答えをいただいてもこまりますから、ありえない方法を消去しておきます。

まず、ミホがだれかにやられたように見せかけたという『単独狂言説』。つぎに、ミホが犯人に協力して逃がしてやったという『ミホ共犯説』。最後は、チクリンが言ってたように、木の上からどこかへ消えたという『飛行説』。もちろん、最後の場合には、どこかからロープを木に引いておいた、なんてものもふくみます。そんなことをしなくても、犯人は楽々と逃げたのですから……。

それと、ミホのうわごとは、推理のうえのきっかけにすぎません。私にひらめきをもたらしてくれただけ。まどわされないようにしてください。以上。

事件現場付近見取図



ミス・クルセイダーズ人気コンテスト速報

	名前	票数
1	乙島恵利	35
2	織倉美保	19
3	小栗まなみ	17
4	白雪和子	16
5	滝沢礼子	6
6	キャティ	2

でも、もう遅いかな～？　うるうる！　（北海道　金田貴彦　隊員No.29）

Ⓒ今月号ではアシスタント募集はやっていないけど、けっしてBLACK POINT先生のアシが充実してきたわけじゃないとあたしは思いますよ。だってあたしたちが描かれるの、いつも締め切りを過ぎてから…、うっ、ゲボッ、苦しい。先生ゆるしてー、もうチクリません。

▼福岡県　福岡のマリちゃん（裏No.3）初登場のミス・ランドルフ。だーいキライだよっ！

▲長崎県　CHRIS♡（No.68）ラストはこのハガキ。これで今夜もケーキがおいしい

ていないのは、たいした活躍をしていないキャラの宿命だろうか？（千葉県　植草将長　隊員No.19）

Ⓒなかなかスルドイ分析、植草くんありがとう。こうやって月ごとの順位をならべると、なかなかおもしろいわね。それにしても、キャラの人気が安定しないのはどういうわけなんでしょうか？

クルセイダーズ コンテストの傾向

名前＼順位	8月	9月	10月
小栗まなみ	1	2	2
乙島恵利	2	1	3
織倉美保	3	3	4
キャティ・フナダ	—	—	6
白雪和子	—	4	1
滝沢礼子	4	—	5

チクリンは毎度順位が安定しているようである。9月のオトシマエの1位は、やはりあのレオタードが効いたのだろう。10月の姫の1位は定全に8月号の表紙によってなしえたものであろう。それまでは、目がすわっていて、コワイ印象をあたえていた姫だけに、あの変わりようは衝撃であった。ミホの票が伸び

解答の募集。ということで、今回の問題は「姫が『残された可能性はひとつ』と言っていた方法」と「犯人が実際にとった方法」の2つです。どちらか一方の解答でも受けつけますよ。〆切は12月7日です。

正解者には、5名に冬にピッタリコンプティーク特製Tシャツをお送りします。それから現在、BLACK POINT先生の描くところのオリジナル？？？を企画、製作しているので、ふるって解答ください。

また、このコーナーでは、みなさまから送られてきた感想、イラストなどを載せていくのでよろしくお願いします。クルセイダーズ・コンテストもハガキのどこかに書いてくださいね。

ハガキの送り先は、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ コンプティーク編集部「聖（ヒト）エルザ・クルセイダーズＡＣＴ９」係まで。よろしくお願いします。来月はいよいよイラスト大賞の発表ですよ。

ドクター四谷のシミュレーション研究所 SLG WORLD

最終回

OGRE

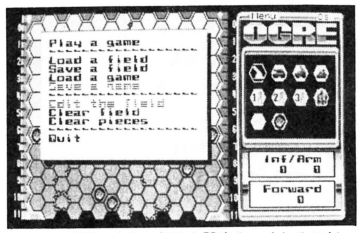
オーガ

キャンディーズ、ピンクレディ、そしておニャン子と解散したいま、わが研究所もその役割を終えるときがきたと悟った（ドクター四谷談）。タンにウケないから、企画を一新してまた2匹めを狙うんじゃないすか（秋葉原助手談）。さまざまなうわさが飛びかうなか、SLG研最終回は『オーガ』との対戦だ。

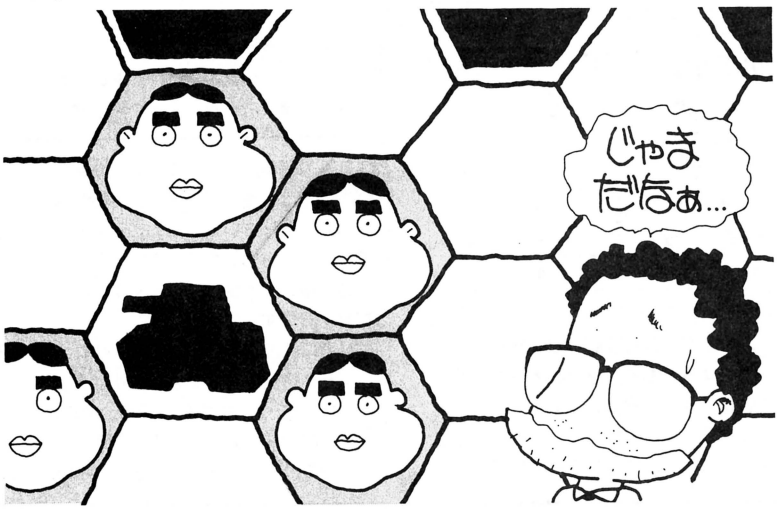
オーガとドクターのSLG的知恵くらべなのだ

司令部に向かってひたすら突進してくる巨大戦車オーガと、それを防ごうとする防衛軍。とまあこのゲームのシチュエーションはいたってカンタン。初めはそんなののどこがオモシロいんだって思ったけど、よーく考えたらこれって「知恵くらべ」じゃないか。オーガと防衛軍が最終的な目的、つまり司令部をあいだにはさんで、より最善な手を競いあう、そんな感じがある。オーガのアルゴリズムも、ほかのソフトではちょっとみられないほど強力なものが組みこまれてる。この知恵くらべ、勝つためにはこちらもいろいろ調べ、考えてみなくてはだめみたいだ。

見かけはレトロでも強さはピカいちのオーガ



メニュー画面。自分で好きな設定をつくれるのだ



●システムソフト ☎092-714-6236 ●PC9801、PC8801、X1／各6800円／MSX2／5800円

%なんていってもサイコロだって知ってた!?

対防衛軍破壊率

兵器＼標的		ホバークラフト戦車 (GEV)	重戦車 (Heavy Tank)	ミサイル戦車 (Missile Tank)	曲射砲 (Howitzer)	歩兵部隊 (Infantry)
ミサイル (Missile)	1発	67(%)	50	67	100	50
〃	2発	100	83	100	100	83
〃	3発	100	100	100	100	100
主砲 (Main G)	1発	30	33	50	83	33
〃	2発	83	50	83	100	50
〃	3発	83	50	83	100	50
副砲 (Secondary G)	1発	33	33	33	67	33
〃	2発	33	50	67	100	50
〃	3発	67	67	87	100	67
対人兵器 (AntiPersonnel)	1発	——	——	——	——	0
〃	2発	——	——	——	——	17
〃	3発	——	——	——	——	33

対オーガ破壊率

兵器＼標的		ミサイル (Missile)	主砲 (Main G)	副砲 (Secondary G)	対人兵器 (AntiPersonnel)	脚部 (Treads)
ホバークラフト戦車 (GEV)	1台	17%	17	17	50	33
〃	2台	33	33	33	83	33
〃	3台	50	33	50	100	33
重戦車 (Heavy Tank)	1台	33	33	33	83	33
〃	2台	50	50	50	100	33
〃	3台	83	67	83	100	33
ミサイル戦車 (Missile Tank)	1台	33	17	33	67	33
〃	2台	50	33	50	100	33
〃	3台	67	50	67	100	33
曲射砲 (Howitzer)	1台	50	33	50	100	33
〃	2台	83	67	83	100	33
〃	3台	100	83	100	100	33
歩兵部隊 (Infantry)	1隊	0	0	0	33	33
〃	2隊	17	17	17	56	33
〃	3〜4隊	33	33	50	67	33

攻撃目標はどれか。右下に破壊成功の確率が出る

おたがいに最善の手を考えるといっても、チェスや将棋のようにただ動かすだけじゃつまらない。やっぱＳＬＧってからには攻撃がなくてはね、という軽いのりでつけたわけでもないだろうけど、この攻撃（射撃）の不確かさが、『オーガ』というゲームをいっそうむずかしく、そしておもしろくしている。なんてったってア〜イド〜ルじゃなくて、Miss！（ハズレ）が表示されたときほど、ガクっとくることはないからね。そこでだ、なるべくガクっとこないようにと、どの兵器でオーガのどこを攻撃すればどのくらいの確率で破壊できるか、またその反対はというのを調べたのが☜の表。

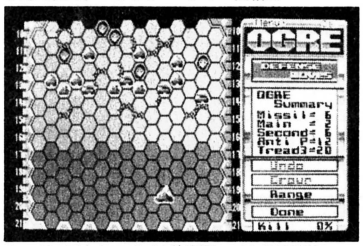
ところでこれを見てピンときたら、キミもそうとうのＳＬＧゲーマーだ、それもボードゲームの通だな。じつはこの%数字の並び、ダイスの確率と同じなのだ。たとえば17%といったら３面ダイスで１と２が出る確率だし、67といったら１〜４が出る確率ってわけ。だからいくつかの兵器や武器を合わせて攻撃するときでも、たんなる比例で確率が上がっていくんじゃなくて、17→33→50というようにしかいかない。つまり単純に複合攻撃すれば有利だってわけじゃないから、よ〜く考えてくれ。それとGrazed（かすめた）ではオーガになんの損害もあたえられないが、それも当たる確率には入っているみたいだからそのへんも注意ね。

イラスト／ワープロ買ってウレシイな、と喜んでたら腰痛に襲われ人生楽あれば苦ありの盛本康成

遠くて近きはオーガ対防衛軍の仲ってコト

下のほうからその巨大な姿が見えてきた。オーガ（ここではマークⅠ）の登場だ。さてここでどうする？　そりゃ人によっていろいろだろうけど、ドクターはまだ序盤戦ということを考えて、あえて前に出ていかずに待ちの姿勢をとるね。この待ちの姿勢っていうのは、オーガが移動したあとでもその攻撃を受けにくい距離をとっておくことだ。オーガの移動力が3、ミサイルの射程が5、だから8（5＋3）の距離があれば攻撃はうけない。でもオーガさんもばかじゃない。ここですなおに8にしちゃブー。やってみればわかるけど、オーガはその中には入ってこないでサイドステップで横に動くんだ。だからミサイルの射程ぎりぎりの7がピンポンってわけ。こうすればオーガは突っこんでくるはずだし、そうなれば最初の一撃にこっちは多くの兵器を集められる。それとこれのもうひとつの利点は、オーガにミサイルを使わせるのを強要できるってことだね。

決意を固め、いきなしマークⅤへ挑戦だ



オーガの巨大さにびびる防衛軍。でも移動開始

作戦の失敗で貴重な重戦車を失った防衛軍だった

THE BATTLE!

秋葉原助手が最終回にふさわしく（？）マークⅤに挑戦だ。

オーガが登場すると、防衛軍もそれにあわせて移動する。おたがいの距離が少しずつ縮まり、いよいよ戦闘開始まであと一歩というところで、オーガが横にふった。どうやら正面から突っこむのを嫌ったようだ。この動きに惑わされたのか防衛軍の移動がややバラバラになって、いくつかの兵器がオーガの射程内に。ミサイル、主砲が火を吹く。集中砲火をあびて、あっというまに重戦車がふっとんでいく。イタッ、と顔をしかめるアキちゃん。次のオーガの移動では逃げ遅れたミサイル戦車が至近距離から副砲に撃たれた。どうやらオーガのジグザグ移動で間合いの計算が狂ったらしい。ついてないことに、防衛軍のオーガ攻撃はかするばかりで破壊できない。共同攻撃できないから低い確率でしか攻撃できないのだ。最悪パターンの序盤戦。

G E V

防衛軍の兵器のなかでもひときわ異色の兵器。その柔軟な移動はそれ自体が貴重な戦力となりえるだろう。ただ攻撃力が低いため、オーガのどこを狙ってもほかの兵器の半分程度の確率しかないのが欠点。それでもミサイル戦車や重戦車よりはこっちのほうがいい、なんていうプレイヤーは多い。

ゲームデザインに視点を移すと、このGEVの第2移動があるために、このゲームは単調さに陥っていないといえる。もしこのフェイズがないと、おたがいに移動→戦闘を繰り返すだけで動きがなくなってしまう。このせまい戦場では、平均移動力を2ぐらいに規定しないと収拾がつかなくなるからだ。2度動けるということで作戦のバリエーションもでき、まさにうまい調味料。ゲームの味がいっきにアップしている。

助手の実験レポート

連載もいちおうオシマイというわけで、ガタゴトと研究所を片づけているドクター四谷。1年近く掃除していないので、ホコリやゴミが積もって、もうゲホゲホ……。

四谷　ゲホ、ガホ、グゲガホ!!　うーむ、最終回だってのに秋葉原はどこにおるんだ。んとに、肝心なときはいつもフケやがってからに。

秋葉原　ウッス、今日はどんなソフトをやんの？　れれっ、何いきなり整理してんの、締め切り前だっちゅうのにょう。

四谷　連載が今回で終わるからだい。

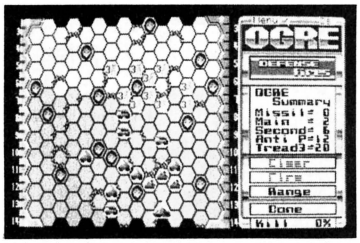
秋葉原　ガーン！　連載打ち切り→突然の解雇→一家離散→寒空のガード下→飢え→新聞の社会面……。

四谷　あのな～おまえな～、どーしてそーゆう方面にはドンドン想像力が広

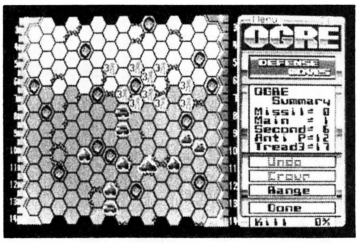
みんなで力を合わせればオーガなんか

障害物ラインを越えてオーガが前進してきたら、いよいよ戦闘も本格化。ここから上部のクレーターラインまでがいわば勝負どころだ。オーガの戦闘力を素早くそいで止めてしまいたいが、なかなかそうはいかない。すでに味方の兵器のいくつかは破壊されていることだろう。ここは共同攻撃をうまく使ってヒット確率を33%以上にアップして、チャンスを確実にものにするのがドクターの作戦だ。重戦車はこの時点でどんどん接近して攻撃する。移動力が3でも射程が2では、オーガのサイドステップにあうとすぐとどかなくなるからだ。そのためにもオーガより下には降りないほうがいいだろう。接近戦でついていかなくてはだめ。

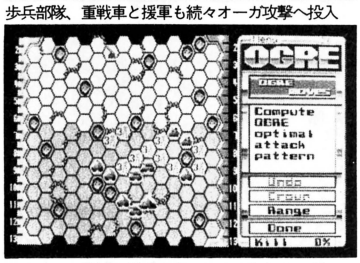
攻撃目標は最初はミサイル、主砲。射程の長いものからつぶしていく。とくに主砲は数が少ないから、%を上げてワンチャンスで破壊したいね。反対に脚部だけ（！）をひたすらっていう方法もあるけどね……、う〜ん。



戦力を立て直して全力で攻撃するもびくともしない



歩兵部隊、重戦車と援軍も続々オーガ攻撃へ投入



いきなり凶暴性を増して突っこんできたオーガ

THE BATTLE!

オーガはその強力な戦闘力にものをいわせてひたすら直進。まるで防衛軍などその眼中にないといいたげ。生き残ったミサイル戦車とGEVで波状攻撃をかける。しかしまたもかすっただけ。運も逃げだしたみたい。だんだんくさってきたアキちゃん。そうこうするうちにクレーターラインからの援〝軍がやってきたというか、なんというか。オーガの移動力が低下していないから、進行が早い早い。

ようやく主砲を破壊するもGEVをやられた。移動不能だったためおいてきぼりにされていた重戦車が接近して攻撃する、失敗。見ていると、共同攻撃のやりかたがまずかったり、目標を集中してなかったりという不手際がめだつ。が、ついていないのは〝かすった〟がやけに多いことだ。「ふつうならもう少し成功するんだけどな〜」という声も出た。

ここで歩兵部隊もちゅうちょすることなく戦闘に投入。

Howitzer

防衛軍で最強の攻撃力、最大の射程をもつ超兵器といいたいところだけど、移動力0ではあきまへん。その射程にとらえるまでにオーガの移動力を低下させておくか武器を破壊しておくかしないと、高い金（兵器2台分）を払っただけであまり役にたたないうちにやられてしまう。時間をかせぐ意味でも、死角をなくす意味でも2台以上で使いたいが、それだとほかの兵器がもてないし……。

これを配置するとしたら、やっぱりクレーターラインの後ろだろうけど（友人で最前線に配置してすぐやられたバカなやつがいます）、司令部の正面よりは斜め方向に配置する。そうすればオーガの動きを牽制できるからだ。もちろん司令部をその射程内におさめておかないと、すきまをスッと通り抜けられてしまうので要注意。

がるワケ？　それよりコレをそっちの棚に入れて。

秋葉原　あっ、『信長の野望・全国版』だ。なつかしいよう、第1回でとりあげたゲームだよう。

四谷　ちょうど発売されたばっかしで、タイムリーだったなぁ。国別のデータをつくったりして、かなりリキが入ってたな。

秋葉原　次も新作っぽい『大戦略88』だったよう。そいから、えーと……。

四谷　『アート・オブ・ウォー』でしょーが。あんだけボロクソに負けてばかりいたのに、もう忘れたん？

秋葉原　うほほーい、締め切りバコバコに破っただけに、よっく覚えているにぃ。

四谷　うっさ〜い、過去の傷に塩かけてすりこむよーなマネはやめんさい！

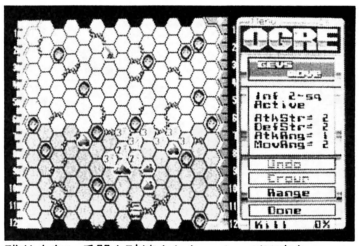
秋葉原　じゃあ、㊥の過去傷ね。『ガイアの紋章』やったとき、扉のタイトルが〝紋〟じゃなくて〝絞〟になってたよう。

四谷　ギャハハハハ、あのヤローも漢字知らねーからな、デイブ菅原とおんなじよ、クックックッ、グゲッ!?

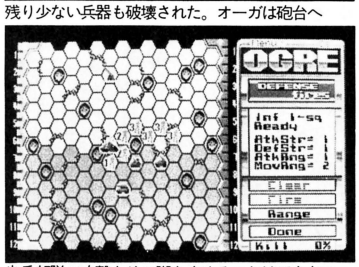
突然、㊥現れ、四谷にあびせゲリをくらわせ、風のごとく退場。四谷、数分間失神。

止まって〜と、無理に引きとめてしまう終盤戦

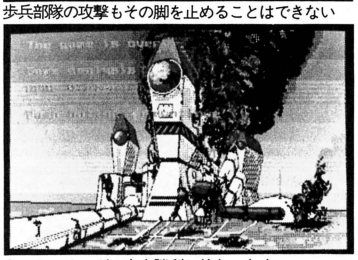
歩兵部隊が戦闘に参加してくると、いよいよ大づめだ。ちょうど司令部を守りきれるかな〜って、いろいろ頭のなかで計算するときだね。ここまできたらとにかくオーガを止めることだけを考えて、脚部に攻撃を集中しよう。歩兵は踏みつぶされてもオーガにしつこくまとわりついていく。残った兵器ももちろん全力で攻撃するのはあたりまえだけど、移動のしかたはちょっとちがってくる。さすがに数も減り戦力ダウンしてくると、ひとつでも兵器を失いたくない。そこで、これまではオーガと司令部のあいだに立ちふさがる感じで動いてきたけど、だんだん横から後ろにまわりこむ感じに変えていく。これがドクター流戦法。オーガはよほどの余裕がないかぎりバックなんかしないから、踏みつぶされる心配はまずない。とくにGEVにはおススメ。それに司令部がやられても帰りのオーガを送り狼で破壊できるから、負けたとしても気分だけはスーッとする。



残り少ない兵器も破壊された。オーガは砲台へ



歩兵部隊の攻撃もその脚を止めることはできない


え〜ん、オーガの完全勝利に終わったよ〜

THE BATTLE!

オーガの動きが歩兵部隊の登場とともに変化した。防衛軍に向かって突入。新しくきた重戦車を踏みつぶし、主砲と副砲で残りの兵器に強烈な攻撃をあびせかける。あ〜あ、ほとんど活躍しないまま重戦車がジュジュジュと画面から消えた。オーガの攻撃は正確無比、ミサイル戦車も2台破壊。さらに歩兵部隊もオーバーラン。斜めに動いていくその先は……、砲台だ。

主砲を集中攻撃で破壊。脚部も破損して移動力2。しかし残った副砲が防衛能力1の砲台をとらえた。たたけるときは徹底的にたたくその冷酷さに、見ているほうも背筋が寒い。プログラムとはいえ、まるでSF映画でも観ているようだ。司令部がそこに見えていてもまだ歩兵部隊を攻撃する。もうどうやってもオーガを破壊できそうもない。早く終わるゲームはミスがあとあとまでひびくのだ。

結局、戦場にオーガのみが残り秋葉原助手の完敗でEND。

OGRE V

マークⅢとくらべてミサイルは3倍、主砲は2門となり副砲、対人兵器は1.5倍、脚部も強化と完全にモンスター化している。これに対して防衛軍は兵器が12から20、歩兵部隊が20から30とアップしただけ。このモンスターオーガにはなかなかというかほとんど勝てない。たまたまうまくいって破壊できたことはあったが、それでも司令部はやられていた。ドクターが弱いのかもしれないが、ちょっと強すぎるんでは。

もとのボードゲームのほうを見ていないので、まちがっているかもしれないが、防衛軍の側は「かすった」というのが無効となると、たぶん本当のヒット確率は表より1ランク低くなるのでは？　ナニ、勝てないからってバランスにいちゃもんつけるなって。オーガに踏まれればキミにもわかるって。

助手の実験レポート

四谷　お一痛え……。

秋葉原　その次の『ぎゅわんぶらあ自己中心派』では、ずい分友だちに授業料はらったよう。でも、こうしてとりあげたゲームって、みんなバラバラな印象で、ひとまとめにSLGといわれてもピンとこないにィ。

四谷　ま、SLGって、まだまだ成熟したジャンルじゃないんだな。メーカーや雑誌がSLGです、といえばいちおうSLGになってしまうごった煮状態、なんでもありあり。

秋葉原　これもSLGなの？　て、首ひねるソフトもあるよう。

四谷　SLGというジャンルが、今後どういう方向に発展していくか、まったく見えてないんだな。基準として『大戦略』、『信長の野望』があるけど、これも新作は出てきても、骨組は同じで、バージョンアップにとどまっている。

SLG研特別講座

長いあいだ読んでくれて本当にありがとう。いまはもっと読者からの声を紹介したかったという思いでいっぱいで～す。でもこれでSLGコーナーがなくなるってわけじゃなくて新装開店、パワーアップをめざすから期待してくれよな！

オーガ

オーガが移動も攻撃もしない必勝法。機種はPC-8801mk IIFRです。まず自分のターンを終わらせます。そうしたらずっ～とスペースを押したままにするんです。このときに注意してほしいのは、矢印（カーソル）がDoneの位置にあること。そうじゃないときは、スペース押したままもってきます。しばらくするとDoneが黒くなったでしょう。ここでスペースを離すと、画面に何か出てきますからそこですかさずOKにします。するとオーガの移動がかってに終わってしまいます。次の攻撃も同じようにスペースキーを押したままカーソルをDoneにもってきてやると終わってしまうのです。

〈福岡県・上村雄一〉

な～んてことはないけど、汚い方法だな。話はわかるが、このあいだプレイしてたらバグってミサイルから脚部までオール99の無敵のタコオーガができてしまった。ノロイでもかかったかな。

ホテルウォーズ

1．収益の高い土地にホテルを建てる。
2．コック、マネージャーを研修させて黒字状態にする。
3．金がたまればこんどは自分の株を12ほど買い占める。
4．安い土地に残りのホテルを完成1月前でためておく。
5．金を合格ラインまでためておく。
6．そして、いっきに全ホテルを完成させる。

〈大阪府・川上崇〉

このソフトも一度とりあげたかったもののひとつ。これからやる人は参考になったかな。

エルスリード

エルスリードの隠れコマンド。
「S」キーを押しながらリセットすると隠れ画面が出ます。「L」「S」を押しながらリセットするとライトサイドの、「D」「S」を押しながらリセットするとダークサイドのエンディングシーンが出るんですよ。

〈兵庫県・真岩孝成〉

だからどうしたって声も聞えますが、最後ですから。そんじゃSee you again!

秋葉原　でも、『ガイア』とか『地球防衛軍』は新しいタイプじゃん。

四谷　うーむ、『地球防衛軍』はゲームというよりパズルや人工知能的楽しさを追っているからなあ。『エルスリード』そして『ガイア』は、たしかにひとつの世界があるけど、ファンタジーってときが新しいだけで、基本的には従来のSLGの範ちゅうにとどまっているし。

秋葉原　博士は、今年はSLG元年じゃ～て騒いでたけど。

四谷　今年は夜明け前だな。来年こそ輝ける日本SLG界の元年じゃ！

秋葉原　じゃ、期待作があるんだ。

四谷　まだまだ情報不足なんだが、NCSの『ガイフレーム』、光栄の『明治維新』、ちょっと本流からズレるけどBPSの『ミュール』なんかもオモシロそーだな。

秋葉原　なんだ、まだいっぱいソフトがあんじゃない。この分だと新連載に期待できそーだよう。

四谷　ナニ、新連載!?　オメー何か知ってるな、㊝とはバカ同士でミョーに馬が合ってたし。

秋葉原　知ってても知らないヨウ！

四谷　くおの、オメーひとりで再就職するつもりか、コノヤロ！

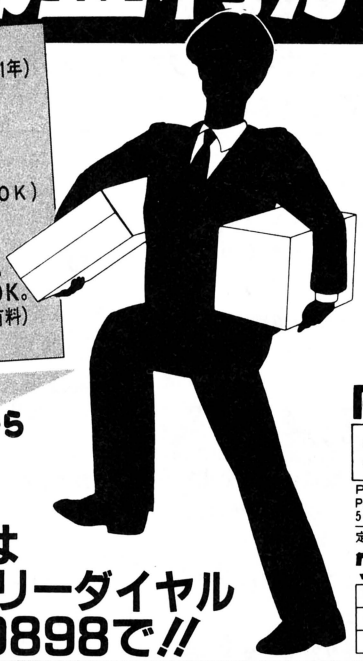
（完）

納得の超特価と超低金利が魅力です。

他店と比べて下さい

充実のサポート体制

1. 全品長期保証付
（メーカー保証1年＋当社保証1年）
2. 高額下取りサービス。
3. 超低金利クレジット。
（1〜72回払いOK）
4. 代金引換システム。
（商品引渡時の代金支払いでOK）
5. ボーナス2回払いOK。
（月々のお支払いはなし）
6. 冬のボーナス一括払いOK。
7. 全国無料配達・配達日指定OK。
8. （日曜・祭日配達可。離島は有料）



安心できるおつきあいはここから

お申し込みは
料金無料のフリーダイヤル
0120-009898で!!

15音源搭載による
強力サウンド
新88シリーズ登場。

PC-8801MA

1 88MA 純正基本セット

電話にて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	340,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス23,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
5,400円×60回	ボーナス　なし

PC-8801FA

2 88FA 純正基本セット

電話にて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	303,000円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス21,800円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,900円×6回
5,800円×48回	ボーナス　なし

3 88FA オーディオビジュアルセット

電話にて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
PC-8801-17(ビデオアートボード)	49,800円
PS88-012-2W(ペイントツール)	15,000円
PS-88-013-2W(インスタントミュージック)	14,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
PC-PR406H(カラー熱転写プリンター)	94,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	486,400円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
8,000円×60回	ボーナス　なし

PC-8801FH

4 88FHモデル30 純正基本セット

電話にて

PC-8801FH/30	168,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	284,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×18回	ボーナス22,100円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,500円×4回
5,800円×36回	ボーナス　なし

5 FH初心者用 お買得ワープロセット

42%引

PC-8801FH/30(本体特価160,000円)	168,000円
PC-KD854(4,050文字アナログCRT)	89,800円
TR-24CL(80ケタ、24ドット熱転写カラープリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
スーパー書望ブライマリーII(ワープロソフト)	17,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
ED-3000(縦型パソコンラック)	22,800円
定価合計	389,700円

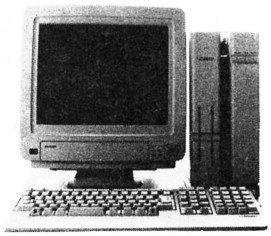
特価225,000円

7,000円×24回	ボーナス23,200円×4回
4,000円×36回	ボーナス21,900円×6回
6,000円×48回	ボーナス　なし

パーソナルワークステーション

X68000

16ビットの理想を追求した
個人のワークステーション。



PC-88VA

6 88VA 純正基本セット

電話にて

PC-88VA	298,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	421,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス33,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス25,200円×6回
4,500円×48回	ボーナス21,100円×8回
6,600円×60回	ボーナスなし

7 88VA 純正アートセット

電話にて

PC-88VA	298,000円
PC-TV352(TV付、4050文字アナログCRT)	115,000円
PC-PRIO1TL(80桁、カラー熱転写プリンター)	79,800円
PC-88VA-11(スーパーインポーズ、デジタイズ機能)	39,800円
PS88-VA101-HMW(アニメフレーマ)	28,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	584,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス23,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス23,300円×8回
5,500円×60回	ボーナス21,400円×10回
7,800円×72回	ボーナス　なし

11 X68000 純正基本セット

電話にて

CZ-600CE	369,000円
CZ-600DE	129,800円
定価合計	498,800円

当店はX68000の認定販売店です。
店頭にてお確かめ下さい。

FM77AV20・40

8 77AV20-2 お買得基本セット

46%引

FM-77AV20/2	168,000円
FM-TV152	89,800円
定価合計	257,800円

ゲームソフト"大戦略"サービス

特価139,000円

5,000円×18回	ボーナス22,100円×3回
3,000円×30回	ボーナス15,400円×5回
3,700円×48回	ボーナス　なし

9 77AV40 お買得基本セット

46%引

FM-77AV40	228,000円
FM-TV154	138,000円
定価合計	366,000円

ゲームソフト"大戦略"サービス

特価195,000円

6,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス15,800円×6回
5,200円×48回	ボーナス　なし

10 77AV20-2 お買得ワープロセット

49%引

FM-77AV20/2	168,000円
FM-TV152(TV付専用2,000文字CRT)	89,800円
TR-24CL(24ドット、熱転写カラープリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
Samurai(ワープロソフト)	19,800円
3.5インチ2D×10枚	17,000円
A4カット紙500枚	2,000円
ED-3000(縦型パソコンラック)	22,800円
定価合計	393,700円

特価199,000円

6,000円×24回	ボーナス21,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,900円×8回
5,300円×48回	ボーナス　なし

無料電話でご注文!!
フリーダイヤル 0120-009898

受付時間 AM 9:30 ～ PM 9:00 電話一本即納!!

藤沢	0466(43)1775	東京	03(226)9286
		静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
函館	0138(27)5629	大阪	06(362)5057
盛岡	0196(24)3172	岡山	0862(24)5524
仙台	022(267)5371	高松	0878(33)0663
新潟	0252(75)5076	広島	082(293)0811
長野	0262(35)5661	福岡	092(481)0502
金沢	0762(24)2251	熊本	096(363)5077
宇都宮	0286(27)3226	鹿児島	0992(56)3973
千葉	0472(50)9523	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

12 X1ターボZ 純正基本セット

特典

CZ-880CB	218,000円
CZ-600DB(TV付、カラーCRT)	129,800円
CZ-6ST1B(チルトスタンド)	5,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	377,600円

13 X1ターボZ 純正ワープロセット

31%引

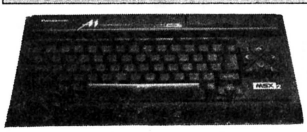
CZ-880C	218,000円
CZ-600DB(TV付、カラーCRT)	129,800円
AP-80EX(80桁、カラー熱転写プリンター)	64,800円
プリンターケーブル	6,800円
SHOGUN(ワープロ、データベース、表計算)	34,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	478,200円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス19,900円×4回
6,000円×36回	ボーナス16,000円×6回
6,800円×48回	ボーナス なし

特価328,000円

8,000円×36回	ボーナス18,900円×6回
6,000円×48回	ボーナス16,600円×8回
7,200円×60回	ボーナス なし



HIT BIT 通信

Panasonic A1

SANYO WAVY 23J

14 National パナソニックMSXお買得セット

36%引

FS-A1	29,800円
DM-405(2,000文字カラーCRT)	67,800円
FS-JS220(ジョイパッド)	1,500円
FS-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
定価合計	102,100円

グラディウス2(ゲームソフト)サービス

特価65,000円

5,900円×12回	ボーナス なし
4,000円×18回	ボーナス なし
3,100円×24回	ボーナス なし

15 WAVY23 お買得基本セット

38%引

PHC-23J	32,800円
DM-405(2,000文字CRT)	67,800円
FS-JS220(ジョイパッド)	1,500円
MRG-02(RGBケーブル)	3,500円
定価合計	105,600円

メタルギア(ゲームソフト)サービス

特価65,000円

5,900円×12回	ボーナス なし
4,000円×18回	ボーナス なし
3,100円×24回	ボーナス なし

16 ヒットビットT7 お買得フルセット

32%引

HB-T7	59,800円
DM-405(2,000文字CRT)	67,800円
HBK-082(RGBケーブル)	3,500円
JS-303T(連射ジョイパッド)	2,000円
HBD-20W(プロッピーディスクドライブ)	44,800円
定価合計	177,900円

特価119,800円

8,000円×12回	ボーナス17,500円×2回
5,000円×18回	ボーナス15,000円×3回
5,800円×24回	ボーナスなし

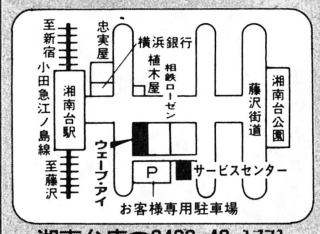
全品当店保証付 お買得中古パソコン

PC-8801mkⅡSR/30 特価109,800円より
PC-8801mkⅡFR/30 特価108,000円より
PC-8801mkⅡ/30 特価 65,000円より
PC-8801mkⅡMR 特価119,800円より
MZ-2521 特価 69,800円より
MZ-2531 特価 79,800円より
CZ-870C 特価109,800円より
CZ-880C 特価138,000円より
CZ-822C 特価 69,800円より
CZ-856C 特価 74,800円より
FM-77AV/2 特価 68,000円より
CZ-820C 特価 38,000円より

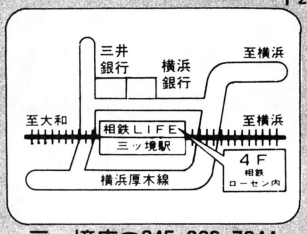
新歩人の情報ターミナル

WAVE EYE
ウェーブ・アイ

〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-10-1



湘南台店☎0466-43-1771



三ッ境店☎045-363-7044

●お ハガキでのご注文も ご利用下さい。

いそがしくなかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。ハガキに右記事項をご記入の上お送り下さい。

〒252 藤沢市湘南台一丁目一〇番地一号 ウェーブアイ コンプティーク係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 (印) (20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々 円× 回
ボーナス 円× 回

定休日 第二・第三火曜日(祭日はのぞく)

振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467 ㈱ウェーブ・アイ

COMPTIQ & EYENET

パソコン通信でアイドルとお話し!!

アイドル予備校

パワー全開！　の「アイドル予備校」だよ〜ん。今月は、みんなのリクエストに答えて、麻井智恵子ちゃんと北岡夢子ちゃんの対談をやっちゃいました。編集部の近くの喫茶店で“はじめましてェ〜”をした時は、2人ともかなり緊張していたようだけど、さ〜て、その後どうなったか……!?

ついに実現！ アイドル予備校ならではの、夢の美少女対談！

「もしもし、コンプティークの片っPですけど……」
という不気味な声を聞いて、智恵子＆夢子のマネージャー氏は、すわ何事、と恐れおののいたにちがいない。

♥「2人の髪型、なんか似てると思わない？」

「あのね、12月号で、アイドル予備校美少女対談つーのをやろうと思ってんですけど……」
「あっ、それいいネ。やろやろ」
と両マネージャー氏に快諾してもらったのはいいんだけど、そのあとの2人のつっこみには無言で応戦するしかなかった。
「もちろんカラーページですよね！」
「……」
「えっ、まだ白黒ページなの！」
「……」
読者および関係者のみなさん、許してください。「アイドル予備校」は今月も白黒ページです。でも、片っPはただいま、たった一人でアイドル予備校カラー化キャンペーンを実施中です。だから、もうちょっと待てば、きっとカラーページになると信じております。
というわけで、コンプティーク編集部にほど近く、日本テレビのほぼ正面(？)にある喫茶店「サル・ド・ルポ」に集合。行ってみて気がついたんだけど、ここってコーヒー専門店だったんだ。智恵ぴょんって、コーヒー飲めないんだよね。ゴメン、これからは場所選びにも気をつけます。でも、グレープフルーツジュースがあったのだ。良かったね智恵ぴょん。

♥「へへへッ、今月は“アイドルMTV”にも出ちゃったんだ」「ホントだ、写真がいっぱい載ってる」

「はじめましてー」と緊張気味のあいさつから美少女対談がスタート。以下、実況中継風にやってみますね。
智恵子(以下、Cと略す)：夢子ちゃんて2月生まれ、水がめ座でA型だよね。
夢子（以下、Yと略す）えっ、そうだ

●夢子ちゃんのテレフォンサービス

みんなはもう、夢子ちゃんのテレフォンサービスを聞いたかな？まだの人は今すぐ☎0088—21—8888に電話してみよう。夢子ちゃんのナマの声が聞けるよ。

さて、右の写真は、テレフォンサービスを録音しているところ。こういう仕事は初めてだったので、ちょっぴりとまどってしまったけど、無事終了。見えない相手に話しかける、という点ではラジオと同じだけど、テレフォンサービスの場合は、やっぱりちょっと勝手が違うもんネ。

制服がとっても似合ってる夢子ちゃんだけど、ムッ！　左にいるおじさんはいったい誰なんだ。知ってる人はハガキで「予備校」まで。

ID 01A026…北岡夢子

♥夢子ちゃんは学校からの帰り。マネージャーの石本さんに連れられて（親子みたい）市ヶ谷にやってきました。ドラマの収録で度胸がついたと思いきや、やっぱり最初はコチコチのカチカチ。でも、うつむきかげんでボソボソと（それでいて早口）話すところが、と〜っても可愛かったヨ！

ID 01A021…麻井智恵子

♥キティの吉田さんとスタイリストの隅田さんを従えて、智恵ぴょんはさっそうと登場。もう貫禄(?)充分って感じだネ。一人暮しにもすっかり慣れて、うん、ちょっぴり色っぽくなったかな。野球大会でのデッドボールの後遺症もなく、いつも元気で明るい智恵ぴょんで〜す。

▲「はじめまして〜」と最初は2人とも緊張気味。でも、智恵ぴょんがリードして、元気よく話し始めると…

▼ほ〜ら、ごらんの通り。2人ともすっかり仲よしになっちゃいました。もう2人ともひよ〜きん！

♥「お疲れさまでした〜」さあ、飲みに行こうか？　と言ったのは……編集者とカメラマンでした

けど……。

C：私もそうなの。水がめ座のA型。偶然だね！

（智恵ぴょんはこの対談のために夢子ちゃんのことをいろいろと研究してきたらしい）

C：夢子ちゃんってどんな性格？

Y：きつい、ってよく言われる……。

C：私もそうなの。

Y：いま、一人暮ししてるんでしょ。

C：うん、寮を出て、都内某所のマンションに住んでるの。このまえ、おとうさんが遊びに来たんだよ。で、ステテコはいて寝てた……（笑い）。

Y：おっかし〜の

C：ところで、夢子ちゃんってカエル好き？

Y：エッ！　きらいだよ。

C：私、好きなの。可愛いじゃない！（ここで関係者一同ビックリして目玉を白黒！）

Y：これからもこういう対談やりたいな。

C：そうだね、今度は焼肉屋で食事をしながらとか、ディズニーランドとかでやるってのはどうかな？　ね、楽しそうでしょ！

Y：賛成！　絶対やろうね!!

㊟：……。

てなわけで、美少女対談は無事終了。ほとんど個人的な意見ですが、またこういう企画をやりたいなっと。

おっと、最後に一言。「サル・ド・ルポ」のおに一さんは、実はコンプティークの創刊からの読者だったのだ。

▶パナメディア銀座でDJをやったのだ

★みんなCPCって知ってる？　CPC＝智恵ぴょんクラブが発足しましたよ。
くわしくは161ページを見てネ。

●EYENETでおしゃべりしよう

パソコン通信でアイドル候補とお話しして、彼女たちをよりビッグにしていこう。「アイドル予備校」は、そんな楽しい企画です。現在の在校生は、麻井智恵子ちゃんと北岡夢子ちゃんの2人。

EYENETのボードには、2人からのナマの文字が書きこまれていて、メッセージを送ればちゃ〜んと返事がかえってきます。仕事や趣味のこと、友だちのこと、そして、彼女たちの悩みや日常生活など、パソコン通信ならではの双方向コミュニケーションが楽しめちゃうのだ。

くわしくは、官製ハガキに①住所②氏名③年齢④応援メッセージを書いて、下記まで。

〒162　東京都新宿区河田町3−1　フジテレビ第3別館
EYENET「コンプティーク／アイドル予備校」係
☎03−358−0591

ボクたちパソコン通信坊

Networker's Talk

通信坊諸君、元気ですか？　みんなはりきって通信してますか？　どんどんかさむ電話代、ダウンロードしたファイルも増えて……。ま、いいか！　もうすぐお年玉だもんネ!!

BOARD WATCHING

EYENETが変わった

「アイドル予備校」でおなじみのEYENETが10月から変身しました。

まずはメニューの変更。それほど大がかりな変更ではないけれど、ますます内容充実の新コーナーが続々と誕生しました。たとえば、NTTPCネットワークのコーナー。ご存じ、パソコン通信できれいなグラフィックが楽しめるという、あのNTTPCネットワークのコーナーができてしまったのです。EYENETでは、グラフィックを楽しむことはできないけれど、この「NTTPC」のコーナーは一見の価値ありだよ。

また、念願だったプロトコルフリー回線が10月15日よりスタート。これにより、通信の手順は次のようになります。

ホストコンピュータ側で、300・1200bpsの自動判別を行ない、漢字コードもフルサポート。これにより通信ソフトの設定が初期設定のままで通信できるようになる。また、DDX－TP回線でも同時にプロトコルフリーをサポート。7ビット申請でも8ビット申請でも利用することができます。全国30カ所(9月現在)のアクセスポイントについても、同時にサポート。NEC漢字をサポートするため、NEC系のパソコン(漢字ROM内蔵)ではBASICのターミナルモードで漢字の受信が可能になった。

JETターミナル・レポート

88版では大好評の通信ソフト「JETターミナル」に、ついに98版が発売されます。発売予定日は12月初旬なのでもう少し待たなければいけないけど、ひと足先にレポートしてみよう。

主な機能をざっとあげてみます。

まず、通信機能。分かりやすいファンクションキー&メニュー方式を採用しているので、多機能にもかかわらず、簡単操作が可能。主な機能は、パラメータの各種設定、300～9600 bps対応、アップロード・ダウンロード、XMODEM対応、プログラム方式によるオートログイン、通信記録機能、通信時間表示、BBS局登録256局など。

また、編集機能の方も充実している。編集可能なファイルは60Kバイトまでで、文字列複写・削除・検索、ESCシークエンスの編集も可能。

日本語処理には「JETターミナル」の日本語フロントエンドプロセッサー“JET－CORE”を採用、5万語の辞書、連文節変換先読み変換で、オンラインでの書きこみがグッと楽になった。

この「ＪＥＴターミナル」のユーザーになれば、キャリーラボが運営するCARRY-NETに無料で入会できる特典があります。くわしいレポートは来月号に載せます。来月も読んでネ。

PC-VANでおしゃべり！

あいかわらず混雑してつながりにくいPC-VANだけど、とうとうチャットができるようになりました。といっても、チャットとは言わずにＯＬＴ（オンライントーク）というのですが……。これでまた電話がつながりにくくなったな。

このＯＬＴは、同時にアクセスしているメンバーが、オンラインでリアルタイムの会話を楽しもうというもの。チャットに狂っている人でPC-VANの会員という人にはうってつけといえるね。

チャンネルがいくつかあって、好きなものを選ぶことができるので、ワイワイ楽しみながら、通信することができます。

CPCに入ろう！

アイドル予備校でおなじみの麻井智恵子ちゃんのファンクラブ“CPC”が発足しますよ。CPCとは智恵ぴょんクラブの略。正式発足は年末だけど、智恵ぴょんのファンなら、今のうちからちゃんと予約しておきましょうね。入会を希望する人は、官製ハガキに「CPC入会希望」と書いてコンプティーク編集部あてに送ってね（名前や住所なども忘れずに書いてね）。

そしてもうひとつ智恵ぴょんネタ。銀座のメディア・コアの６Ｆで智恵ぴょんがＤＪをやっちゃいますよ。名づけて、「サウンドネットワーク」。新譜紹介などの音楽情報を、智恵ぴょんがいろいろおしゃべりしてくれるのだ。こいつはぜったい聞きのがせないぞ。

第１回目は11月８日(日)の16：30～18：00。第２回目は12月24日(木)の17：00～18：30。第２回目はクラスマスイブ・イベントなので、うーん。きっと何かが起こるでしょう……。

PDSがおもしろい！

ＰＤＳ（パブリックドメインソフト）っていうのは、もうみんな知ってるよね。そう、ネットワーク上にあるプログラムのことだよね。このＰＤＳが最近充実してきた。

まず、ＰＣ－ＶＡＮ。６月からＸＭＯＤＥＭプリトコルをサポートしたＰＤＳコーナーをオープンしたんだけど、新たに無手順でダウンロード・アップ

ファズの大好き!BBS Chater VS.Boader その3

どうしてなのファズ……。いつものように元気よく、今回は「CHATで嫌われる方法」をぶちかましてみたいと思います

［ファズボール］ヤァヤァ〉ALL

思いこみの激しいネットワーカたちは、CHATでの微妙なニュアンスにも異常な反応を示す。意識しすぎたとしか思えないのだが、本人はいたってまじめというか、なんというか。別に、そんな深い意味なく言ってるのになぁ。ええ？　あんなことで怒ってたの？　などと思った経験は誰にでもあることだと思う。私もある。

また、そういう思いこみは邪推へとつながり、思わぬ反感を買ってしまっていることがある。ＮＥＴという特異なキャラクターゆえ、個人の思いこみ＝不特定多数の思いこみへと進展していく恐れは十分。

そこで今回は、そのような思いこみの激しいネットワーカたちにどうすれば嫌われるのか、そこのとこツツいてみたい。

［リターン攻撃］

ただ意味もなくリターンを連打する。これが一番手っとり早く確実に誰からも嫌われる方法である。たぶん１、２回やれば全員から総スカンをくらうことまちがいなし。

［電話番号教えて攻撃］

これは、特に女性会員に有効な手段。とにかく相手がなんと反応しようが、電話番号教えて！　と食い下がること。他に「年いくつ？」「住所は？」「本名教えてよ」「恋人いるの？」「今なに着てるの？」「デートしない？」などさまざまなパターンがあるので各自なりに創意工夫すること。ま、とにかくしつこいヤツは例外なく嫌われます。（備考：最終的には「ねぇねぇ、人からブスって言われたことある？」があることをつけ加えておこう。これで、明日から、ほとんどの女性会員から忌み嫌われることであろう）

［内輪話攻撃］

この攻撃には複数の応援が必要になってくる。とにかく内輪話のみに終始すること。ターゲットが「それってどういう話？」とか聞いてきてもノーコメントで押し通す。まちがっても「あ、この前みんなでやったゲームの話なんだ」とかってフォローを入れてはいけない。

［内輪話攻撃返し］

「つまんないから帰る」と捨てゼリフを残し即座に立ち去る。

前述の「内輪話攻撃」に対抗するには、これしかない。別名イジケモードとも呼ばれている。内心イジケながらも「そろそろ仕事だからまたね！」などと、いじらしく帰ってしまっては、嫌われないので注意注意。

［モデムぶつつん攻撃］

「あぁ皆様私はこれより神の元へ召されます！」と言いつつ自分でモデムの電源をぶっつんしてしまう。（備考、毎回不自然な切れ方をしていれば、いずれシスオペからも嫌われること確実！）

［出たり入ったり攻撃］

これもよく見かけるが、無言のまま入ってきたかと思ったら即ぬけてしまう。この繰り返し。

［画面真っ暗攻撃］

ＥＳＣを覚えてばっかりというのはうれしいもの。人の迷惑などなんのその。ビシバシ使ってあげくの果ては画面を何度も消してしまおう。

これらすべてをクリアした貴方は、明日から栄えある「変なヤツ！」。たぶん、誰からもきれいさっぱり嫌われることまちがいなしです。

ロードできるＩＳＨ　ＰＤＳのコーナーをオープン。

また、ＰＤＳでは定評のあるＰＣＳも最近はグッとパワーアップしている。ライブラリィはすでに600を越え、通信ソフト、ＣＧ、などジャンルも幅広い。ただ、ＰＤＳの中心はＰＣ98シリーズなので、ちょっと不満だけどね。

そして、ＭＳＸユーザーにおすすめなのがＭＳＸＮＥＴのＰＤＳ。ようやくＰＤＳフォーラムがスタート。こいつはなかなか楽しめそうだぜ。

また、いわゆる草の根のＢＢＳでもＰＤＳの充実したところがたくさんあります。ＰＤＳを探してＢＢＳ探検なんて、なかなか楽しそうですね。

わっつまん!

またまた読者からのレポートが届きました。といっても前に一度レポートを送ってくれたわっつまんクンからのものだけどね。以下全文を掲載します。

●

ども、わっつまんです。えー、今度は兵庫県のKAWA－NETというのに行ってきました。まず、システムは以下の通りです。

運用時間：24時間
回 線 数：１回線
使用料金：無料
入 会 金：無料
入会方法：ログインして必要事項を書きこむだけ。

300・1200ボー対応、８ビット、パリティなし、STOP１ビット、Ｘオン、Ｓなし、文字／英数・カナ・シフトＪＩＳ

えーと、実際にログオンしてみないとわからないと思いますが、かなりアブナーイ性格の人が多いようです。掲示板を見ると、題だけですごいと思いますよ。でも、なかなかおもしろいところですよ。「ぶるーん」てのが掲示板のなかにあるんですが、バイクのことばっかりで興味のある人には、かなりおもしろいと思いますよ。採点すると10点満点中６点ぐらいです。ゲストＩＤはGUEST、パスワードはありません。

無料ということと24時間運用というところがいいんですが、GUESTには見れないところがあるのが残念。

これからも「通信坊」に送りたいと思いますがいいでしょうか。よければ雑誌にわっつまんいいよ、と書いてね。

●

というわけで、貴重なレポートを送ってもらったのですが、わっつまん！ネットの電話番号が書いてないじゃないか。アチャー。

でも、わっつまんいいよ。これからもレポートよろしくね。

マークの思わずBBS

原稿は遅いけど、パソコン通信への思いいれは人一倍大きいマークのBBSレポート!

ナット（ＮＡＴ）といっても糸を引いたり、スパナで回ったりはしない。最近なぜか気になる「ナツメＮＥＴ」の総称なんだ。

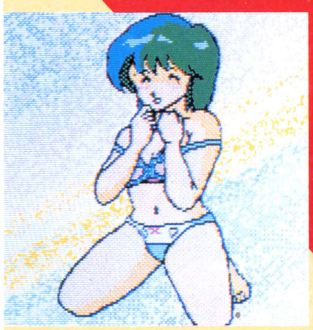
ナツメＮＥＴは、あのコンピューター関連の技術専門書を出している出版社、ナツメ社が開いているＢＢＳなんだけど、どこかの出版社のＢＢＳみたいに、自分の会社のＰＲだけのつまらないＢＢＳとは全然違う本格的なＢＢＳ。さすが技術書を中心としてユーザーを集めているＢＢＳだけあって、ユーザーやＳＩＧＯＰの質も高く、なかなか中味の濃いコーナーがそろっている。その中でもピカイチに光っているのは、ＢＢＳのホビーのコーナーの中にある、「星空への招待」なんだ。内容はその名の通り、天文ファンが集まったSIGなんだけど、ただバカ話だけで終わってしまう普通のＢＢＳボードと違って、シグオペの「トラペシウム」氏によって、その時期その季節の星空の話が、エスケープシーケンスのカラフルな文章によって書かれたり、その内容に準じた星空の様子が、手持ちのパソコンの画面に、まるでプラネタリウムのように表示されるプログラムが配布されたりと、かなり内容のこい活動をしている。

トラペシウム氏はほとんど毎日アクセスしているようで、どんな書きこみにも返事を書いてくれるその態度は、本当に頭の下がる思いがした。天文ファンでなくても、必ず楽しめるＳＩＧなので、ぜひのぞいてきてほしい。

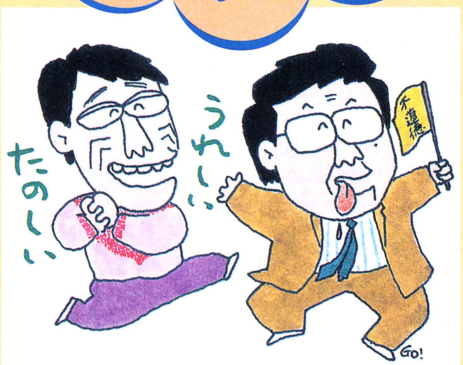
このＮＥＴには他にも特色のあるＳＩＧが数多くあり、特に技術関係はナツメ社の執筆陣がそのままＳＩＧＯＰをやっているケースが多く、けっこう奥が深い。また電報機能というショートメッセージのチャットのようなものもあって、けっこう楽しめるＢＢＳなんだ。回線番号は☎03-291-1276。プロトコルはいわゆるＮ81ＸＮのシフトＪＩＳ対応。テストＩＤはＮＡＴ00000で24時間入れるはずだからぜひ一度アクセスしてみてくれ。

Hパワーで快進撃!!

福袋



ついに12月!!
いやー、今年もHは
実り豊かだったにわ!!
来年も、さらに充血した
Hで突き進みたい
ものだにわ!!



Hソフト編

Hな美少女もりだくさん!

MAJOサンドラ
お嬢様くらぶ
ほっとミルク
ふぇありぃてぃる
女性心理学入門（あぶない）

Hコミック編

今月も大発射だいっ!

大日本ウヒョヒョ読書新聞

パソコンソフト編

おまちかね!

「グラディウス2」の秘密!!

トップシークレットテレフォンサービス付き

ここをハサミで切ってネ▶

今月は、けっこーハマる、ゲーム感覚のHソフトだぞ!!

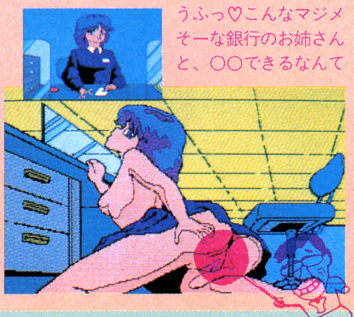
やっぱりアドベンチャーはHに限る!!

MAJOサンドラ グレイト

何たってアドベンチャーですから、やはりHは強姦に限るゾ！ゆーわけで、(よーわからんが) 女のコはどれもカワイイ。早くH、早く早く、とドンドンしちゃうのだ

▲ココは、ソープランドなのだ

ガールフレンドが魔女サンドラにさらわれた!! ボクは彼女を探すため、女のコばっかしの不思議な町に迷いこむ。途中の銀行とか酒屋さんとかで出会うコは、みんなとってもカワユイんだけど、彼女たちとニャンニャンするためには事前にあるものを持ってないとダメ。それさえ持ってればよりどりみどりナノダ……ぬふふふふ。



うふっ♡こんなマジメそーな銀行のお姉さんと、〇〇できるなんて

これは薬屋のオネエさんと、お医者さんゴッコなのだ…!?

会社の受付嬢がスキモノとゆーのは、やはり不変の真実でしょうか

98版でも登場!! あいかわらずの面白さ

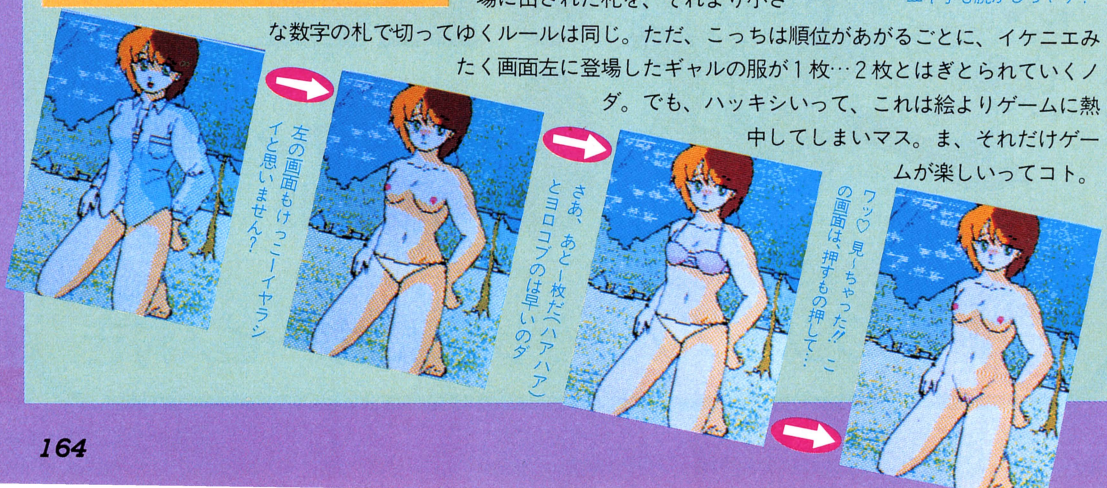
お嬢様くらぶ テクノポリスソフト

いわゆるトランプの「大富豪」(ちなみにウチの方では"大貧民"とゆーておりました)。勝つたびに、女のコが脱いでいくので、「勝つヨロコビを知る」とゆー、まるで阪神ファンのために作られたゲームだ

▲色っぽい!! こんな色っぽいオネエサマも1枚ずつ脱いでくれる

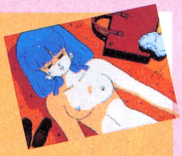
▲カワユイ♡ こんなカワユイ子も脱がしちゃう！

場に出された札を、それより小さな数字の札で切ってゆくルールは同じ。ただ、こっちは順位があがるごとに、イケニエみたく画面左に登場したギャルの服が1枚…2枚とはぎとられていくノダ。でも、ハッキシいって、これは絵よりゲームに熱中してしまいマス。ま、それだけゲームが楽しいってコト。



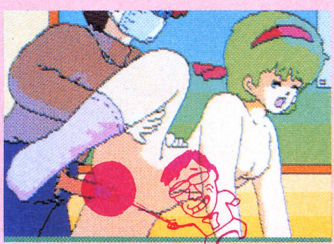
ワーイ♡のHアドベンチャー

ほっとミルク



すなおにコマンド選択をしていくと、わりと簡単にHできる。「な〜んだ、こんな簡単にHできるのか！」と実行したりするなヨ、久木さん

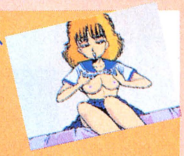
私は変態28号。さて、その私もあと6人で念願の1000人斬り。995人目はアイドルの今日子ちゃんをコマすことにしたんだけど、これがなかなかうまくいかない。で、何度も何度も同じアタックをし続けた私は、とうとうそのピンクの肌にピューッ!!



▲バックから少女をHしちゃう…

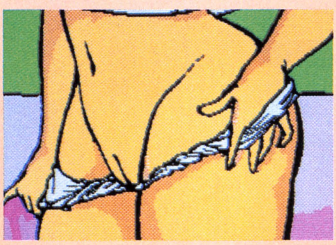
これも充血のアドベンチャー

ふぇありぃている



このゲームは、けっこうコマンド選択が難しい。といっても、Hゴコロがあればだけどネ。何たって女のコがカワイイ!!ので◎

オイラはロリコン。今日は以前から目をつけてた由美子ちゃんにイタズラしちゃうノダ。ガス工事人を装って訪ねると、あどけなくキョトンとした彼女が立てたヒザの間から、カワユイ彼女のパンティが…オジサン、思わずヨダレたらしちゃった。



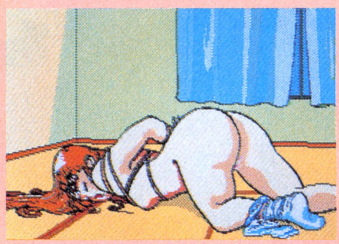
▲もう少して由美子ちゃんの○○が…

グラフィックアーツ集

あぶない女性心理学

3人のグラフィックアーティストのアーツ集。45枚の絵が、ちょっとHな、メルヘンやギャグなど4つのストーリーで構成されてマス

紙芝居デス。最初は「なぁーんや、ソレ!!」——と、思わず怒鳴ってしまったんだけど、見ていくうちにだんだん具合がよくなってきた（なんかヤラシイ表現だなぁ）。ボクは静かに秘密めいてただ進行するヤラシイ場面を見ながら、思わず……



▲突然ロープを出したりするんだから…

JOT

全日本オナペットTOP40選考委員会会長

吊端撃彦のオナニー放談〈上級者編〉

初心者はまずP239を参照せよ

禁 高段者しか読むべからず

先月号ですっかり大山氏との対談に熱くなった吊端は、確か先々月号出したクイズの答えをまだ述べていなかったと思う。忘れてしまったバカ者はいいとして、しっかり2カ月も前のことを覚えている粘着気質の諸君のため、ここで答を教えよう、一応な。「星真琴は中山美穂のそっくりさん」これが正解であった。

さて今月は福袋にJOTが進出してから寄せられた、読者の疑問の数々に吊端自ら答えていくという形式でコーナーを進めてみたい。

質問1. 僕はオナニーを3回続けてやると、必ず息子が赤くハレてしまいます。名人はどうしてそんなにオナニーできるのですか。(大阪府・S)

解答. ひょっとしてキミはまだオナニー歴2〜3年の初心者だな。初心者のうちはとにかくよく食べ、眠り、オナニーをこく。理屈はいらない、何事も若いうちの基礎づくりが大事だ。キミにこの言葉を贈ろう。「鶴は千年亀万年」キモに命じよ。

質問2. 名人はビデオギャルの名前を言っただけで射精できるという噂を聞きましたが……（名古屋・死んでもオナニー）

解答. あたりまえだっ!! オナニーは想像力。名人たるものこすらずに想像だけで射精することぐらい朝メシ前なのだ。だが異常な集中力を必要とするため、この方法は1日4回が限度である。"かがみ愛" …うっドピュッ!!……疲れた。

来月号では「ビデオギャルの芸名とオナニーの関係」を説明したい。ではっ!!

▲「惨愛夢」(せいふく舎)の豊田香里奈　犯されるスチュワーデス

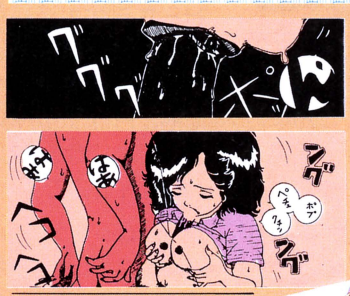
▼「度胸一代」(クリスタル映像)豊田聖梨華　ハーフっぽい顔だな

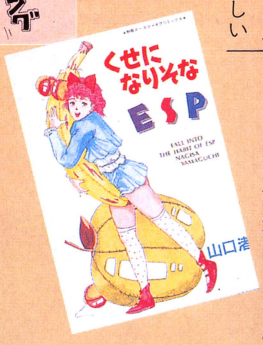
◀腸り」(SHOWA)かがみ愛。いたいけな身体をまさぐる手…ぐおおっ。もう引退する愛です

●グレイト／☎06-561-2211／PC-8801(2枚組)／6800円／発売中●テクノポリスソフト／☎03-432-4471／PC-9801(5"2DD)／6800円
●Fairytale／☎03-200-9834／PC-8801SR以降(2枚組)／ほっとミルク・7800円，ふぇありぃている・7800円，あぶない女性心理学・5800円

晩秋の夜長の

風間美由紀は、ひたむきな女の子の視線でセックスを見つめている。表情がとぼしいのも、Hシーンの〝思わずのけぞる〟感じの表情との対比、そしてラストのバラードが流れるようなモノローグとの関係上、うまくハマっている。HC界の伊藤銀次は冬に燃えておる。





▲山口渚「くせになりそなESP」　松文館　700円　オチのうまさも偉大なものがあるが、女の子の官能描写は天才的。風とヤレるなんて…!!

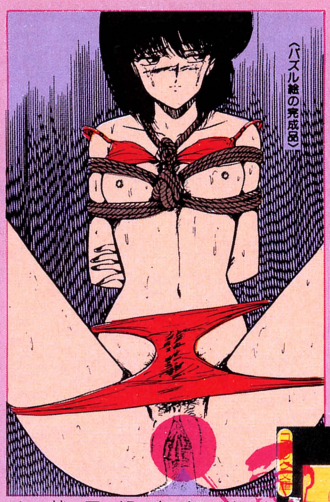
HC・AVG登場！

山口渚という人は、ファンタジー作品のブッ飛び方、リアルな作品の女の反応、ネタのとぼけ方、いずれをとっても偉大なる睾丸感覚の天才である。大山が認定してしまう。ドジな女の子がアオカンで感じてしまうまでという、ありがちなネタも、この人のリアリズムとボケのセンスで「正解！」となり、大自然とファックする女の子など「大正解!!」としかいいよーがないのじゃ。ウハウハである。

最後は、キミの睾丸感覚が試される、HC版ゲームブックだ。ヤレるまで何度でもトライしてみることで、光り輝け！　本誌スタッフ竹ちゃん原作のドキドキコミックでもある。要チェックということで次回!!

▲原作　竹下ともみ作画　たべこうじ「マドンナ学園1997」桜桃書房　950円　スタートと、うまくいった場合のラストがHC。おすすめ!!

雨宮じゅん ミニインタビュー①



▲先生、許しません。　フランス書院　350円

本誌でRCのコラムを書いている雨宮じゅん先生の単行本が、ドドドッと出ているので紹介しよう。まず、有名なコピーが表題の『先生、許しません！』。「再録が中心だけど、コンプティーク別冊福袋のパズル・マンガの解答編も載ってるし、文庫本でお買得よ！」との先生のお言葉でした。

読者広場 いこい

▲静岡のテクくんからのイラストである。ホンノリ色っぽいところをホメてつかわす。

よきHCはよき睾丸を作る。そのうちキミもハルク・コーガンだ！などとバカを言っていたら机の上が投書で一杯になっていたのであった。どれどれ、うーん、マンダム太郎クン、RADIーSHクンをはじめとして、やはり「イナカはHCが手に入らない」関係が来ておるな。うん、中高生では書店からの注文も断られるコトやイヤミを言われるコトもあろう。それならばだな、近所のオニイサンとか、学校のOBにたのみこんで注文してもらうとゆーのはどうだろう（出版社名と書名で注文できる）。勇気を出して年長者とY談してみれば、よほど人非人のアニキでないかぎりなんとかしてくれるのではないかな？　自分で東京まで買い出しにくるよりはズッと安いし、数人で買って交換すればお徳とゆーものじゃ。

読書はHC

大日本ウヒョヒョ読書新聞

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
大山平八郎

世の婦女子が子宮感覚とやらで活躍する風潮がマンエンしておる。それならこちらは睾丸感覚で受けて立とうではないか！　立ちっぱなしで、どんどん冬がやってくる睾丸感覚がHCを呼ぶ！

つい勢いで睾丸感覚を提唱してしまったのであるが、そも男と生まれし瞬間より喜びも悲しみも共に乗り切って来た仲である睾丸ではないか。その金玉とも称される親友の感覚が軽んじられ、口の端にものぼらないとは憂うべきことではないか。

ヤリたい、コキたいそのためにどうするかを考え、HCを選ぶのも睾丸感覚である！

単なる直観にインモーが生えただけの子宮感覚などとは比較にならないくらいに気高いのじゃ！　睾丸感覚あっての子宮感覚なのであるぞよ。んなワケで、今月もスグレものの睾丸感覚HCチャートである。通称マンモリ俗称モリマンともいわれる「まんがの森」（☎03・34！0921）の9月度調査を元に大山が手を入れてある。各自15分間ニランでおく↘

▲水原マサキ「ハート・ビート」　白夜書房　980円　メリハリのきいたクールなタッチで、職人的なまでのうまさ。気の強い女の子がトロケていくエロチシズムは、絶品としかいいようがないワケだ

H・COMIC 福袋版BEST10

	書名／著者名／発行所
1	ハートビート 水原マサキ　白夜書房
2	ビター＆スウィート しのざき嶺　大正屋出版
3	マジカル・シャワー もりやねこ　大洋図書
4	ぷっつんメイクLOVE 雨宮じゅん　講談社
5	眠っちゃいやよ ひろもりしのぶ　フランス書院
6	聖ナルシス学園 雨宮じゅん　辰己出版
7	おふとんしいて 樽本一　一水社
8	エンドレスチャイルド 中森ばきな　辰己出版
9	冒険してもいいころ みやすのんき　小学館
10	ピアス 海野やよい　笠倉出版

▶Eichi「H先生のもしかしたら異常な愛情」　日本出版社　850円　彼は、可愛らしさにおいて特筆すべきモノを持っている。マッドサイエンティストも近親相姦も可愛らしさの中では自然のナリユキだ。コマ間の書き文字も楽しい

↖ように。で、もうどんどんと今回のピックアップHCの紹介方面へ行ってしまうのだ。

水原マサキは、これが初の単行本。スラリとした女の子たちのカラダには描きこみがほとんどなく、劇画調を苦手科目とする者にはうれしかろう。しつこい展開のHシーンはツルッとした性器描写とマッチして、よく売れるワケだ。

次の「H先生…」はロリコン派の有望株であるEichの初モノだ。やわらかい、マンガらしいタッチだが、実体験的なH描写が美味しい。この人は明るいホノボノを作風としているので、近親相姦してもそれが自然に思えるほどに胸キュンする。〝愛〟とポップなロック感覚のヒトである。で、作品世界はのんびり平和……ヒッピーを思い出すわい。↖

▼風間美由紀「スターダストキッズ」　司書房800円　暗い目をした男の子と女の子のナイトライフを切なく描く風間美由紀嬢の処女戦略。高速度のセックスを振り返る停止の詩情で愛を語る。現代のあすなひろしか

KONAMI PRESENTS

GRADIUS 2

『グラディウス2』をスロット1に、『Qバード』をスロット2に入れ、ゲームスタート。ポーズをかけて（F1キー）、あるコマンドを入力すると……。こ～んなに便利なことが起きるんだよ。知ってたァ？

『グラディウス2』裏技！

LARS18TH フル装備

どうしても装備がほしい時は、このコマンドを入れよう。ただし今自分が装備できる最高のものがついてしまうので、ダウンレーザーやリフレックスリングを取ったあとにやられると、逆に不利になってしまうよ。

▼もーめんどくさい。と思ったら、まよわずポーズをかけて「LARS18TH」と打とう

◀ゲームをはじめたばかりなので、オプション2つとレーザー2段階、それにスピードーつとバリアしかついてない

▶本当なら、1面を終った所でフル装備になるはずなのに、コマンドをいれれば、いきなり最初からフル装備！

NEMESIS ステージスキップ

このステージはどうしてもやりたくないとか、このステージが練習したいとかいう時、このコマンドを使って、面をとばしてしまおう。何回でも使うことはできるけど、7面や14面を終ったあとのデモ画面は、見れないぞ。

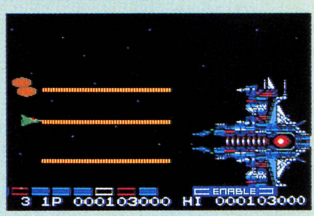
▼◀コマンドを実行すると画面が真っ暗になって、次のステージに行ってしまう。しかしあまりパワーアップのないまま先のステージに行くのは、ちょっと無謀だぞ

METALION 無敵コマンド

極めつけ！　どうしてもパワーアップは自分でとるんだって人は、この無敵コマンド。しかしこの無敵は、一定の時間がたつと解除されてしまうので、こまめにコマンドを打ちこまなくちゃならない。はっきりいって、最後の手段だ。

▼コマンドをいれると、白いメタリオン号が、緑色のメタリオン号に変わり、これで無敵！

◀敵にあたってもへっちゃら。ただし、外壁やくずせる壁にぶつかったら、たとえ無敵でもやられちゃうよ



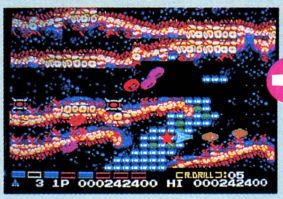
▶無敵になっちゃえば、こっちのもの。マザーシップのレーザーだって、ハイこの通り。あー暑い暑い。

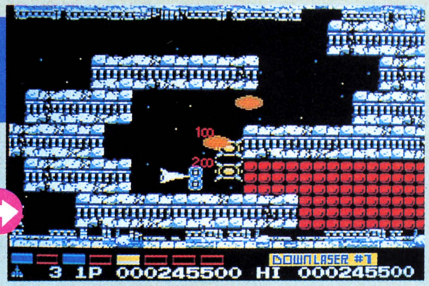
© KONAMI

エキストラステージ

前作にあった“エキストラステージ”が、『グラディウス２』にもあった。前作と同じように、決まった場所に行けばいいんだけど、前作より難しい構成になっていて、とてもノーマル装備じゃ、クリア不可能。しかも、パワーカプセルの数は少なく、エキストラステージに入ってから、装備をととのえようと思っても、とうていムリ。

1UPカプセルやボーナスカプセルがごろごろしているので、ハイスコアをねらう人は、必ず行くようにしよう。





◀折り返し地点の一歩手前。６面のエキストラステージの入口は、ここ(星印)。▲この６面のエキストラステージには秘密があって、ある条件を満たしていると、ロータードリルが95秒間使えると言うもの。やり方はわからないが、できなくても、アップレーザーとダウンレーザーをこまめにつけかえれば、クリアできないことはない

▲３面の石柱が３本つらなっている所。この奥に、エキストラステージの入口(星印)がある。ちなみにこのステージは、ダウンレーザーがなければクリアできない

でも、やられちゃうんだ！

いろいろとカシコイ(ズルイとも言うか…)方法はわかったんだけど、それでもやられてしまう。ど～してもクリアできないという人って多いと思うな。そこで、「福袋」ならではのトップシークレットテレフォンじゃ～ッ！

トップシークレットテレフォン

03-221-9800

これで最後かな!?

さて、みんな！　これで『グラディウス２』の秘密は全部かな…？そんなわけないだろ、と思いたくなるのは、クリアできない者の常。そう、クリアできない者はいつも情報に飢えているのだ。これで最後の究極の秘密を教えちゃおうか。『グラディウス２』に隠された最後の秘密（ホントに最後なのかな）というのは、あれですよ、あれ。あ～、あれか！

麗しの美女の声が聞けるゾ！

キミはいつもどんな装備でプレイしているのかな？　スピード優先派、レーザー大好き派、なったってオプション派、まずは安心バリア派と、人それぞれだと思う……。でも、ここに重大な秘密が隠されているのだ。知らなかったでしょ。でも、こういう重大な秘密は、もちろん電話でネ！

第１回　11／7→11／17

◀紙尾明美さん。昭和38年10月10日、大阪生まれ。24歳、独身。入社４年目にしてすでに女子社員の年長組に所属している。現在は、ＭＳＸとアーケードの宣伝を担当しているが、ゲームの腕前はあまりよくない

第２回　11／18→11／27
第３回　11／28→12／6
お休み　12／7

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！

＊トップシークレットテレフォンでは、これからもどんどん㊙ゲーム情報を載せちゃいます。ゲームへの質問、出演してほしいゲームデザイナーなどをハガキに書いて「トップシークレットテレフォン」係まで、ドシドシお便りください。待ってます。

ちょっとエッチな福袋 第2集

もうすぐ発射！
12月下旬発売予定
価格未定

昨年刊行して大好評だった『ちょっとHな福袋』の第2集を刊行しちゃうゾ。古今東西、全国津々浦々からさまざまな“H”を集め、今年は昨年よりさらにパワーアップ。H関係者のスペシャル・インタビュー、H小説などもついた超豪華版だよ。“この1冊でH1年分”と、前評判も上々。

パソコンソフトやビデオソフト、Hコミックを買う前に、まずこの『ちょっとHな福袋』を見る。それが健全なHを育成するのだ。今年もHは永遠に不滅なのだ！

キミの元気なH生活を豊かにする実用マニュアル『ちょっとHな福袋・第2集』をよろしくッ！

COMPTIQ SPIRITS

コンプティーク・スピリッツ

特集 第25回 アミューズメントマシンショウ

ARCADE SPIRIT

●アーケード・スピリット●

秋といったら、ゲーマー諸君にまっ先に浮かんでくるのが、そう！「AMショー」だ。今月はこの特集と、注目の新製品をバッチシレポートするぞ!!

イラスト／中野豪

第25回アミューズメント・マシンショー

今年もまたまたやってきた、業界人は要チェックの10月上旬。マニア諸君も各メーカーのピカピカの新製品が気になってしかないだろう。
そこで今年も、平和島へレッツ・ゴー！　なワケだっ!!

AM業界の秋の祭典 盛りあがってるぞ!!

東京・平和島の流通センターを知らないゲーマーは赤恥もの。そのくらい、この秋のＡＭ業界の祭典「アミューズメントマシンショー」は有名になっている。迎えて今年で25回。もう、４分の１世紀も行われているんだ。

流通センターといえば、某コミケの会場だ！　ともなってしまうワケで、ますます足を運ぶ機会の多くなった今日このごろ――それはまあおいといて、ショーの話にもどりましょー（しかしモノレールの運賃が高いんだ、これが……）。

今年もまた、出展社数が増えたようで、ブースの確保も大変だった模様。なにしろＡＭ業界は年々活性化してるもんね。当然といえば当然かもしれない。とはいっても、めだっていたブースは去年とそう変わらなかったような気がするんだけどね……。

今年のめだち度№１は、やっぱりナムコ。新製品のレーシングゲーム『ファイナルラップ』を横１列に８台も並べて、同時にレースやっちゃうんだもんね。８台のマシンどれにも長蛇の列ができて、なかなかプレイできなかった（よーやっと１回だけできたけど）。

去年『アウトラン』でギンギンだったセガは『アフターバーナーⅡ』をメインにした体感ゲームのラインナップ。去年よりは少々おとなしかったけど、やっぱ『バーナーⅡ』には行列が……。

コナミは前回の『ル・マン24』のときに比べて、今回はかなり静かめ。

タイトーも力を入れた製品がズラリ。去年以上に沸いていたようだ。

そして注目のカードシステムは、セガとタイトーの２社で採用されていた。ショー会場でもしっかりカードが配られていて、み～んなプレイに熱中！

んなわけで、次のページから各社のブースをのぞいてみようか。

▲８台のマシンとモニターが圧巻だったナムコのブース

秋から冬にかけてのアーケード戦線は、この機種で
キマリ！　チェックを忘れないよーに！

各社ブース紹介

コンプティーク・スピリッツ
SPIRITS

©TAITO CORP. 1987

●ナムコ●

あの『パックマン』がまたまたやってきた。ルールはほとんど、原形の〝PUCKMAN〟だけど、この製品は４方向スクロール＋ジャンプが可能。全29面にトライ！

●ファイナルラップ

レーシングファンなら誰もが憧れる、あの鈴鹿サーキットの興奮を再現！　８人まで同時にレースができるゾ!!

そして、参考出展として、『ギャラガ'88』（ギャラガのリメイク）『ベラボーマン』（アクション）『アサルト』（ダンクもの）を出展。

パックマニア

フィナルラップ

©1987　NAMCO.　ALL　RIGHTS RESERVED

●テクモ●

●テクモボウル

４人まで同時プレイ可能のアメフト・ゲーム。２画面一体の迫力が○(マル)。

●バックファイア

横スクロールタイプのシューティング。スピード感がある。

●ジェミニウイング

こちらはタテ。攻撃が多彩。

ほかは大画面モニターとビリヤード台が印象に残った。

テクモボウル

バックファイア

ジェミニウイング

©TECMO, LTD. 1987

●アイレム●

●Mr. HELIの大冒険

RPGタイプのシューティング。正体不明のMUDDY率いる黒ヘリ軍団をやっつけ、平和を取り戻せ！　コミカルタッチ・ムードのキャラ。

●キックル・キューブル

平和な氷の世界をあらしに来た火魔族をやっつけろ！　全40面のパズルゲームだ。

この２製品のほか、今なお人気の『Ｒ－タイプ』、そしておシャレな占いマシーン『キスメット・イブ』も展示されておった（しまったあ！　占いしてくるの忘れた！　――は、失礼しました）。

Mr.HELIの大冒険

キックル・キューブル

©1987　IREM CORP.　ALL RIGHTS RESERVED

●タイトー●

タイトーでは、

『フルスロットル』（今月紹介）、
『レインボーアイランド』（先月紹介）、
『オペレーションウルフ』（先月紹介）、
『ワードナの森』（すでに発売中）

のほか、下記の製品を出展。

●特殊部隊ＵＡＧ

バイクを繰り敵基地の野望を粉砕するため進め！　のシューティング。

●サイバータンク

タンクを操縦する感覚のコクピット・体感シューティング。

サイバータンク

▲タンク戦が実感できる体感ゲーム。ちなみに開発はコアランドだよん

●セガ●

『アフターバーナーII』が大人気。小型のコマンダータイプでさえ、なかなか席があいてくれない。おかげで会場でもらったカードも、ほとんど度数が減っていないんだ……。

『ヘビーウェイトチャンプ』も、なかなかプレイできなかった。セガの繁盛ぶりは相変わらずだね。

さて、テーブルは――というと。

●フリーキック

『フィールドゴール』みたいなブロック＆サッカーゲーム。

●め組レスキュー

『風船割り』タイプの消防ゲーム。

あと、麻雀も出てたヨ。

▲ゲーセンでも話題騒然の『バーナーII』

©SEGA 1987

●データイースト●

●ワンダープラネット

お買物をしながらのシューティングゲーム。画面はホンワカムードだけど、ゲームはメチャメチャ難しい。だけどアイテムは買いおきができるから、パワーアップ&ストックで！

●ＳＲＤ

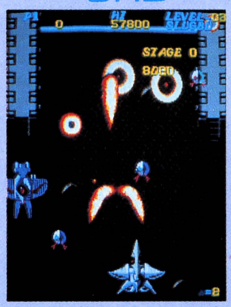
正式に言うと『スーパーリアルダーウィン』。あの、『ダーウィン4078』の進化版だ。その進化度は、前作よりもさらに激しい。そして敵の攻撃もより強化され、迫ってくる。

ミュータントはＥ(進化)のほかにAr（バリア)、Sp(スピード)が加わり、さらに“ＤＮＡ”(再スタート時に即進化)などが追加され、突然変異もあるとか!?

あと気になったのは、海外向けの『リアルゴーストバスターズ』そして初のピンボール『レーザー・ウォー』が発表されてたってコト。

ワンダープラネット

SRD



©1987 DATAEAST CORP.

●SNK●

●バトルフィールド

手っとりばやく説明すれば『怒・Ⅲ』。

原始・ローマ・大戦・戦国・未来の５つの時代を駆けめぐり、とらえられた仲間を救出せよ！

おなじみのループレバーに加えて、『怒』シリーズで踏襲されてきた「ブチ壊しの快感」もメいっぱい！

あとはすでにおなじみのアメフト・ゲーム『タッチダウンフィーバー』も出展されとり、オモロかった。

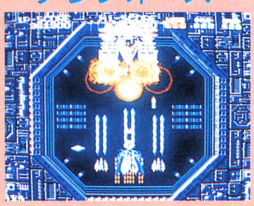
バトルフィールド

©1987 SNK ELECTRONICS CORP.

●日本物産●

●テラフォース

テラフォース



『テラクレスタ』からの流れにのっとった、シューティングゲーム。タテ・横スクロールが自由選択できる新戦略要素が売りモノだ。

場面数も多くて迫力はあるが、敵の動きがイヤラシイのも相変わらず。これはどーにかならんもんだろーか……。

ほかには、例によって麻雀シリーズが。やっぱ麻雀ゲームはニチブツのおハコかいな!?

©1987 Nihon Bussan Co., Ltd

●コナミ●

夢とロマンを追求しつづけるコナミのブースは、ユニークな発想のもとに開発され、ハイテクを駆使したゲームがズラリ。プレイヤーの目が次の画面にクギヅケになってたぞ。

●Ａ—ＪＡＸ

２Ｄ画面と３Ｄ画面の２つの顔をもった、コックピットゲーム。その迫力はいかにもコナミ！　といった感じだ。さて内容は、突如侵略をしかけてきた地球反乱軍の攻撃に対し、合衆国首脳部はリック大尉に発進を命じた——。

●シティボンバー

『ロードファイター』の続編!?　でっかいトラックが道をふさぐ場面がすごかったりするドライビングゲームにアクション性の加わったヤツ。

●ザ・ハスラー

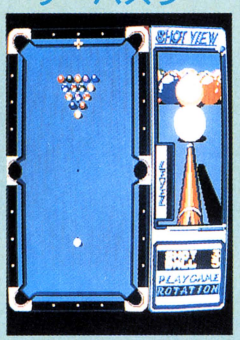
超リアルなビリヤード。

●魔獣の王国

178ページで紹介!!

Ａ—ＪＡＸ

ザ・ハスラー



©KONAMI 1987 All right reserved

コンプ特選！ ミスAMショウ

会場のおねーさんもレポート。
コンプは目のつけどころが違う

◀ナムコはサーキット会場の雰囲気でキマってます！

◀セガ。今年のＡＭ戦線もＫＯ勝ち！　のサイン!?

◀コナミって、きれいな人が多いんですよ、いやホント

◀シャレコのおねーさんと「ジャレコ虫」もショーならでは!?

◀コアランド。ゲーム筐体と対照的な色のユニフォームです

●ジャレコ●

●ぶたさん

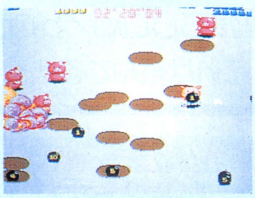
禁断の爆弾投げバトルロイヤル。色と個性豊かなぶたさんたちが対戦相手だ。

爆弾を投げて相手をぶっとばせ！　アイテムを取ればゲームが有利に展開されるゾ。

3ラウンドごとにボーナスステージ「ぶたたたきゲーム」もあるよ。とにかくこれは笑えるぜっ！

ブロックバスター

ぶたさん



●ブロックバスター

エリアを往復する上下スクロールの風変わりなシューティングゲーム。地上へのじゅうたん攻撃がポイントだ。大型爆撃機をやっつければ、エリアクリア！　やったぜ。

©1987 JALECO LTD.

●カプコン●

今回のカプコンは新作ナシ。『ストリートファイター』のマップライトとテーブルの2タイプが出展されていただけ。残念ながら『虎への道』は出てなかった。けど、『ストリートファイター』だけでも熱気はすごい！　ムンムン。

あと、来場者からアンケートをいろいろとって、参考にしてるみたいだったヨ（コナミもアンケートとってたみたいだけど）。

©CAPCON 1987

●ウッドプレイス●

●ザ・ディープ

敵の巨大潜水艦・海底戦車・基地を爆破し、前戦基地を防衛せよ！

レーダーに注目して、先制攻撃を仕掛けられるかで勝負が決まるぞ。フォーメーションを組んで来る敵を、まとめて誘爆すればポイントが高い。ネコのように潜んで狙え。

あの昔なつかし『ディープスキャン』のリメイク版だけど、アイテムや敵はグレードアップしてるぞ。

ザ・ディープ

無　念　！

写真間に合わず

©ウッドプレイス

●辰巳電子●

●グレイアウト

『アフターバーナー』にちょっと似た体感シューティングゲーム。

ゲームは5ミッション9エリア。2～4面ではエリアの選択ができ、展開自在。また、燃料がなくなるとゲームオーバーというシステム。

はたして『バーナーII』と張りあえるか!?

グレイアウト

©TATSUMI 1987

ちょっとマジに

シューティングと大型筐体（さようたい）一色の今年のショウ。ほかにも問題が…

イヤー参りました、今年のショウは。――なにが参ったかって？　それをこれから話そう。

まず、出展品で圧倒的にめだったのがシューティングと体感。これだけで全体の7割は占めてたんじゃないかな。もちろん完成度の高いものもあったけど、いかにも流行にのらなきゃっとアワテテ出したようなミエミエのゲームもあった。操作性とかアルゴリズムがメチャクチャで「こんなのゲーセンに出ちゃうの？」といいたくなるような、怒りのシロモノ。プレイヤーとしては、流行を追っかけた製品より、“流行を創りそうな”製品を待ってるんだよネ。そういう意欲がメーカー側にあるのか、なぁ～んてゲームを見て、マジに疑問に思ったところもあったって、残念！

そしてもうひとつ、ここ数年のショウの汚点！「恐怖のオタッカー軍団襲来」であ～る。白昼堂々学生服で現れるは、新製品を長時間占領して、あげくの果てにはアイテムをメモるは、ブースの受付でカタログ・ポスター・ゲームカードをあさるは――もう、挙げればキリがない。「全台フリープレイ」はオタッカーたちにとって最高の魅力なワケだ。

18歳未満の入場規制がされたにもかかわらずオタッカーの悪行が去年にもましてひどかったのは、どういうワケなんだろう？　彼らがいる限り一般ゲーマーまでもが迫害を受ける！　コミケのどっかのサークルと同じだ!!……また今年もグチってしまった。

▲日本のゲーム界は外人たちの目にどう映ったのか

ニトロパワーだっ！

フルスロットル

今年のショウでタイトーの㊫商品は数あれど、なかでもこの『フルスロットル』はとくに㊫。前後左右に動くマブシイ製品だ。そして最高速度500km／hの世界が体験できるゾ。これは飛んでるぜっ！

過激な体感ロードレースの登場！

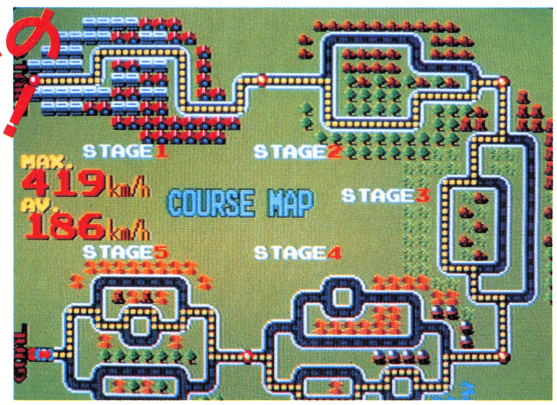
「動く筐体、迫力の画面とサウンド」。体感ゲームのダイゴ味といったら、これっきゃない。とくにそれが前後左右に激しく動くとなれば、これはもうチェックせずにはいられないだろう。

今年のＡＭショウで体感ゲームがかなり出ていたことは前のページで書いたけど、そのひとつが、この『フルスロットル』。

このゲームでスゴイのは、加速や起伏に合わせて、筐体が前後に動くということ。もちろん、ハンドルを切れば左右にも動く。それもハゲしく。

また、全５ステージは、コースを選択することができるぞ（ゴールは１つだけど……）。

ＢＧＭが各ステージで変わる点もチェック。



▲コースの全マップだよん。２ステージからはルートを選択して走るんだ。ゴールまでの道はけわしく遠い!?

爆発パワー"ニトロ"は１ステージ3チャンス

左下にＮマークが３つある。ギヤについているボタンを押すとこのマークが点滅し、ニトロを使用した状態になるんだ。

スゴイのはここから！　スピードがギュイインとＵＰしてゆき、５秒間スーパーチャージ！　ただし、１ステージにつき３回までしか使えない。

ドライブゲームに少々邪道くさいと思う人もいるだろうけど、こいつは味をしめると快感ですゾ……！

コーナリングと敵車誘導。重要テクだ！

ドライブゲームをいろいろやりこんでみるとわかることだけど、コーナリング感覚って、たとえ同じメーカーの製品でも、機種によってすべてちがうんだよ。そのつどやりこんで体で覚えなきゃならないんだけど、『フルスロットル』の場合は、いままで以上にクセがあるんだ、コーナリングに。

例えば『アウトラン』なら、ガバッと急ハンドルを切っても支障はなかった。が、『フルスロットル』は、アウト・イン・アウトなどのレーサー・テクニックでコーナーを攻めなくちゃうまくクリアできない。複雑巧妙なテクが必要なのよ。

そして、当然のごとく登場するのが敵の車（単に道を走っている車という話もあるが……）。敵車は自分の車と同じ車線に出てくることを覚えておけば、誘導することが可能だ。後ろからついてもよけてくれないぞ、念のため……。そのかわりインケンな幅寄せはほとんどしてこない。

▲ニトロを使って一気にチェックポイント通過

▲少しアウトぎみから入るのがコツ

▲でかいトラックが“でん”とのさばった!?

コンプティーク・スピリッツ

SPIRITS

ドライブゲームの必勝法は"ゲームを知ること"。努力なくして道は開けない！

▲ビル街からスタート！　ＯＰはけっこうカッコイイぞ

それでは、ちょいとゲームの説明。

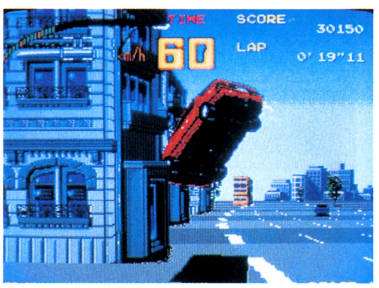
まずこのゲームの場合、各ステージ60秒とタイムが規定されていて、次のステージへの繰り越しはされない。前のステージで早いラップが出たからといって、次で楽できるワケではないのだ。１面１面が緊張だネ。

そして、ゴールするまでのルートは、決めたら変えないで何度でも同じ道を——あちらこちらフラフラ行ってたら、いつまでもゴールできないし、ゲームのコツもつかめない。得意のルートを決めて、練習しよう。

コーナリングについては前ページでふれた通り、オーバーアクションは禁物。ムリだと思ったら素直にブレーキングを。ただしこのゲームの場合、ブレーキがききすぎるので、踏みすぎないように注意！　場合によってはエンジンブレーキも併用しよう。

そして、いつもずっと前を見ていよう。カーブにさしかかったら目測で曲がりぐあいの見当をつけ、処理を！

結論は「コースを体にたたき込め！」ということで、とにかく数をこなすこと、これあるのみ!!



▲おーっと、いきなりクラッシュだあっ

▲マイアミバイスもどきの看板が並ぶ

▲２面に入って、雲ゆきがあやしくなってきた

▲どっかで見たことあるような造りのゲート!?

▲トンネルを抜けると陽が暮れてきた……

▲先月紹介したゲームの看板。上には高速道路？

▲木にぶつかって、もののみごとにスピン

▲こういう標識はドライバー心をくすぐります!?

▲誰もいないゴール。哀愁がだよう……

●おわびのコーナー●

先々月号の最初のところでいったダライアスの最易ルートなんだけど、

Ａ→Ｃ→Ｆ→Ｊ→Ｏ→Ｕ→Ｖ

に訂正ッ（ちょっとミスってしまったわい）。この新ルートならＪ面のサカウ砲台をのぞいて、エキストラVer.特有の"堅い砲台"が出てこないから（最終面ものぞく）ＩやＭ面を通るより楽。どうもゴメンナサイ！

Ｊ面のサカウ砲台は、弾のタイミングを見て下にもぐりこんで撃とう。Ｏ面はウェーブになるまでの辛抱。

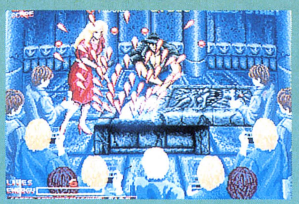
ちなみに、最難ルートは、

Ａ→Ｃ→Ｅ→Ｈ→Ｌ→Ｑ→Ｗ

でしょうな。挑戦してみる？　［た］

©TAITO CRP. 1987

魔界伝説を、いま語ろう



遺跡で見つかった太古の柩を開けたトタン、魔王がよみがえり、考古学者コンドルと女性レポーターのラブライナを魔界へ引き込んでしまった。魔宮の伝説が、いま、キミの前に！

©KONAMI 1987

スペクタル映画のノリで冒険へ！

コナミがＡＭショウ出展品のメインにしていた『魔獣の王国』。シューティングの快感に迷路脱出の楽しさをミックスしたゲームなんだ。ある映画のシーンをホーフツさせるネ。

では、ゲームの紹介へといってみようじゃないか。

●基本ルール

８方向レバーにボタン４個。ボタンはそれぞれ、①スタート＆パワーアップ、②ショット、③ジャンプ、④マップ、となっている。④のボタンでは、そのステージの全体マップを見ることができるんだ。

ステージは迷路状になっていて、カギを見つけて扉を通れば、次のステージへ。カギがなくては扉はウンともスンともいわない。これあたりまえ!?

●パワーアップ

女性レポーターのラブライナは最初ホウガンを、インディーもどきの考古学者コンドルはピストルを持っている。どちらでプレイするかはお好みしだい。

敵を一定数倒すごとに出てくるパワーボールを１個取るごとに画面下のレベルメーターが進んでいき、レベルにあった武器のところにランプがつく。必要な武器のところでパワーアップ・ボタンを押すんだ。その種類は次のとおり。

①ＳＰＥＥＤ：スピードとジャンプ力がアップする。

②ＤＹＮＡＭＩＴＥ：ダイナマイトが発射可能になる。

③ＭＡＣＨＩＮＥ：連射のきくマシンガン。

④ＳＨＯＴＧＵＮ：10方向に射てる。

⑤ＦＩＲＥ：火炎放射できる。

⑥ＬＡＳＥＲ：レーザー光線が射てる。

⑦ＢＡＺＯＯＫＡ：バズーカ砲！

⑧？：シールド。

このうち、③～⑦は同時に使えないので注意。

このほか画面内の敵を一掃するアイテムや、フード（どう見てもコカコーラ）もあるヨ。

▲ド・ラ・ゴ・ン・だ！　倒さなきゃ次へ進めないよん

▲魔獣を倒せ！　出口をさがせ！

●ステージ構成

ステージは全部で16。カギを持って出口を目指すというのはさっき書いたとおりだけど、中にはダマシもあるので気をつけたい。

プレイヤーはエネルギー制だけど、モンスターにつかまって食べられたり、谷底や溶岩に落ちると、一発アウト！　こいつにも要注意。

つり橋のステージでは丸太が落ちていくので、うまくジャンプしながら渡ってほしい。また、溶岩のステージの岩は、乗ると沈みはじめるぞ。これもジャンプでクリアだ。

▲マップは先へ行くほど難解になるゾ

▲溶岩ボコボコのステージ。アツイ……

▲おーっと、こいつが大魔王か？

アーケード版

SEGA SPIRIT

今年もセガのブースは熱かった。もちろん、セガといえば体感シリーズ。もうバッチシ！

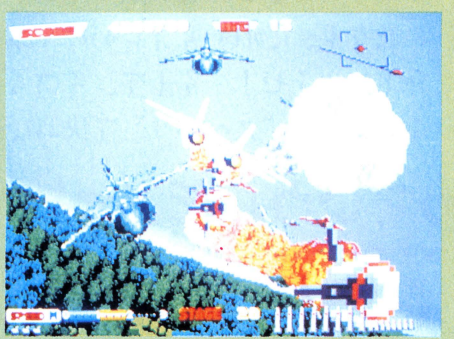
1 『アフターバーナー』が"Ⅱ"になってバージョンUP

いま爆発的人気の『アフターバーナー』。だけど、「スピードについていけない！」とか「すぐ終っちゃう！」という人も多いんじゃないかな。

ゲーム性にもイマイチ問題が……という声もあったんだけど、今回バージョンが変わり、『アフターバーナーII』として生まれかわった。

まずどこが変わったかというと、

①ステージ数が増えた。以前の18面構成（もっとも、ラストまで見た人はホント少ないんではない……）から23面構成になり、夜景・雲海・ボーナスステージなどが加わって、ゲーム性がさらに向上。今まで以上に興奮度が増したぞ。



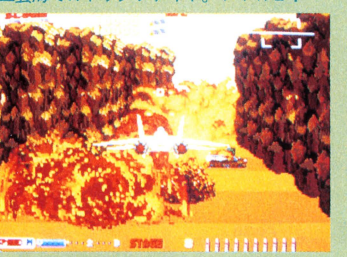
▲ステージ数が増えた分だけ、攻撃も激しいぜっ!!

②スピードコントロールが付いた。レバーにより、マッハ0.5、1、2の3段階でスピード調整ができる。敵や敵ミサイルの追撃も、これでかわせるぞ！

③画面に撃墜数（ＨＩＴ）スピードメーターの表示が加わった。

④ミサイル補給数が、30から50にアップ。

▲雲海でのドッグファイト。ＦＩＲＥ！



▲これはボーナス面。地上物を撃ちまくれ！

着陸シーンでバイクやテスタロッサが登場するのにも注目してほしい。とまあ、とにかく注目度№1!!

2 このタイトルはハンパじゃねーぜ『ヘビーウェイト・チャンプ』

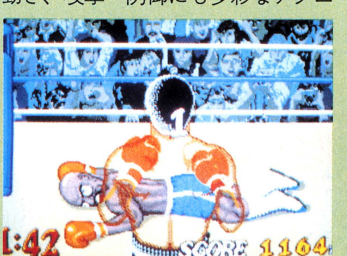
これもまたショウで発表されていた製品のひとつ。『ヘビーウエイトチャンプ』はハッキリ言っちゃえば、ボクシングゲームなのだ。

画面だけ見ると『パンチアウト』にそっくりだけど、注目したいのは操作系。これが完全に違うシステムで、画期的なんだよね。

▲"右"が決まった。青が自分のスタミナ

さてそいつは何かというと、筐体から伸びた左右のアーム。これを両手で操作することで、フック、ストレート、アッパーカットなどと、ハイ・ローの打ち分けまでできてしまう。

さらにモニター。こいつが左右に動き、攻撃・防御にも多彩なテクニックが使えるようになった。



▲うーし、ゆっくり休んでくれー

▲こいつがチャンピオン。キミは勝てるか!?

さて細かいルールだけど、時間内に相手をＫＯしなくては次のラウンドに進めない。それとＴＫＯや判定はないので、念のため。

4試合目がタイトルマッチ。これに勝てばキミは晴れてチャンピオン。そのあとは防衛戦になる。

レバーとボタンによる手先の操作から、全身を動かすゲームになった。

©SEGA 1987

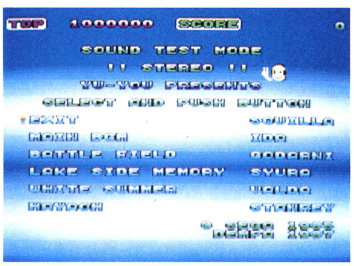
AIN'T NO HIGH LIKE ROCK!
オレがロンリーウルフ“ハード68000”だ

68000 SPIRIT

SPACE HARRIER

ウワサのマシンX68000、そのソフトの数々を、これからオレがたっぷり紹介してやるぜ！　そして、そのACT 1は、あの“スペハリ”で決めだぜ！

アーケード版と、どこがちがうっていうんだよォ！



▲こいつには、いろんな設定もあるんだ！

オイ、オイそこのカワイイBOY、勘ちがいしちゃいけないぜ。これはアーケードスピリットじゃないんだぜ。上のタイトルをよ〜く見てごらん、燦然と輝く“X68000”の字が見えるかなァ。そうなんだ、この『スペースハリアー』は、なァ〜んとパソコンゲームなんだぜ。オドロいたかなァ、えっもう見たことあるって？　チェッ！　カワイクないBOYだぜ。

しかし、このX68000ってヤツは、まったくたいしたパソコンだぜ。アーケードゲームが、そのままいやそれ以上の迫力で再現されちゃうんだもんな。

▶地上を走っているときに草につまづき、オットット

◀いかんぜ！　モンスターと正面からブツカッタ

ハードなノリはオレの好みだぜ！

いまどきのBOYやGIRLたちが、このビックゲームを知らないわきゃないが、ず〜っと地方！　おっといけない、これは差別用語だったな。世界平和を願うミュージシャンが、こんな言葉を使っちゃいけないぜ、LOVE AND PEACE!!

ということはおいといて、残念ながら私は知りません……、というキミのために、ゲームの内容をちょっとだけ教えてあげよう、カマン、レッゴー！

『スペースハリアー』とは、も〜うバリバリのシューティング。プレイヤー（超能力戦士ハリアー）が、超自然現象と正体不明の敵に脅かされているドラゴンランドを救うため、地上を走り、空を飛び、敵を倒していくスピード感あふれすぎて洪水になりそうなゲームなんだぜ。さすがにアーケードみたく、ギッタンバッコンとマシンは動かないが、その迫力のある画面はX68000のVICTORYだぜ！

▲敵のミサイルがグングンと迫ってくるのは、すっごい迫力だ

▲敵のパワードスーツも登場だ！　思わずアツクなる自分が怖い

▲ステージは全18面で、コンティニューもできるんだ！

イラスト／菅原ロッパ

コンプティーク・スピリッツ

SPIRITS

オレはスペハリのボスキャラに ROCK魂を見たぜ!!

STAGE2

IDA

巨大岩面キャラはアイダ

STAGE3

GODARNI

大親玉ドラゴン、各8発で決め！

STAGE9

DOM

コイツも親玉ドム、カター イゾ

STAGE10

TOMOS

カタイ装甲をパクパクする

STAGE11

SALPEDON

早い話がゴダーンのホネ版

STAGE16

STANRY

自分は攻撃せずドムを降下！

STAGE17

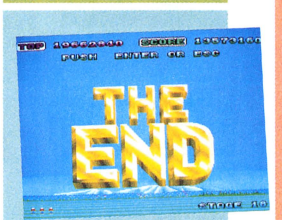
WIWI JANBO

ステージ17は謎のオジサン登場

FINAL STAGE

HAYAOH

最後の敵ハヤ王。キビシィ～！



というわけでオレは強いぜ！

おもわず見せちゃう！

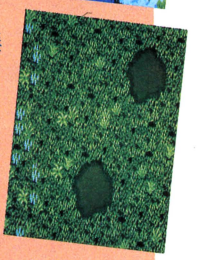
超新作 ドラゴンスピリットだぜ！

マップグラフィック3枚だけで、すまないんだがもうひとつ新作の情報を教えよう。やっぱアーケードからの移植版『ドラスピ』。このゲーム、まだBOYやGIRLたちの記憶に新しいゲーセンでもこのあいだまで新作だったゲームだぜ。こちらもバリバリのシューティング。ただし主人公がドラゴンなんだ。敵を倒しアイテムを取ると、双頭、3つ首とどんどんパワーアップができるという新しい視点のすぐれモノだぜ。

▶海だ！

▶陸地だ！

▶森だ！



休んでるヒマはもうないぜ！

オレの紹介するX68000には、こんなにたくさんのラインナップがそろっているぜ。どれも名前を見ただけで、エッ！　あのゲームまでが、とオドロクようなヤツばかりだろう。そうさ、X68000のゲームは、これから無限に広がっていくんだ。

これからも、毎回このオレ、ハード68000が新しい情報をドンドン熱い思いをこめて紹介していくからヨロシクたのむぜ!!　もうキミを寝せないぜ……。

● 今世紀最大の詩人 ●

ハード・ロッパーのポエムの部屋……♡

突然だけど、みんなーっ、オレのつくった“スペハリに捧げる歌”、聞いてくれ！

ELECTRIC EYE に見つめられながら　オレは JOY STICK をにぎったぜ 街にうごめく 死人たちを横目で追って　オレのコックがうずいてくるのはナゼだ

ゆうべのオマエは EXCITEMENT だからオレは SPACE HARRIER

オレの耳にはオマエの声が　いまも聞えている“右まわりが有効よ右まわりをわすれないで”

ゆうべのオマエは EXCITEMENT だからオレは SPACE HARRIER

（リフレイン）

ゼビウス	ゼビウスなんか、もう出ちまってるんだぜ！　すっごい	プロフェッショナル麻雀悟空	お父～さん、麻雀やりたきゃ、X68000でやるしかないぜ
スペースハリアー	スペースハリアー、アレ？　コイツは今回紹介したヤツじゃないか	T.D.F.	あの怪獣シミュレーションだって出る！　Dr.四谷おすすめ
レリクス	あの、ウニョウニョゲームだってX68000で登場してしまうんだ	アルカノイド	ブロックくずしのニュータイプ、アルカノイドをお忘れなく
上海	はたして、全機種完全制覇なるか。あと出てないのは……	ドラゴンスピリット	新スタイルシューティングといえば、これしかないぜ
魔神宮	今月の特集で紹介している、超最新RPGだ	麻雀狂時代 SPECIAL	またもや登場麻雀ゲーム。さらにスペシャルになってしまいました
ツインビー	コイツもおなじみのカワイイ、カワイイシューティング	サイキックウォー	なァ～んと、やるときゃやるのサイキックウォーまで
マンハッタン・レクイエム	AVGだって、もちろんあるぜ！　大人の気分でロッパーしよう	ロッパーの大冒険	もちろんオレが主人公の……、んなソフト出るわけないだろう!!

SEGA SPIRIT

●セガ・スピリット●

ホームゲームマシンにも新しい波が押しよせてきている。でも、真打ちは、やっぱりSEGA！　そうマスターシステムの誕生だ。

マスターシステム登場!!

時代の最先端をいくSEGAのホームゲームマシンに、また新しい要素が付け加えられた。今度はマスターシステムとしての登場だ。先に発売になった連射用のラピッドファイアユニットとＦＭ音源を内蔵し、さらに３－Ｄゲームのための３－Ｄメガネの接続端子まで付いているという構成！　そして、アメリカなどに輸出されていたのと同じ黒のボディに変更されているのが、MARK Ⅲとの大きな違いだ。

もちろん、今までに発売されたゲームも使えるし、逆にこれから発売のソフトはMARK Ⅲで使うことができる。MARK Ⅲに愛着をもってるキミなら、ラピッドファイアやＦＭ音源、３－Ｄソフトのザクソン３－Ｄに付属のアダプターを使って同じ性能にすることもできるようになっているぞ。しかしラピッドファイアユニットが1500円にＦＭサウンドユニットが6800円となると、１万6800円のマスターシステムのほうが結局は安くつくし、すっきりとしたボディもカッコイイし、思いきって買い換えるのもいいかも知れないね。

マークⅢ
＋
FM音源
＋
ラピッドファイア

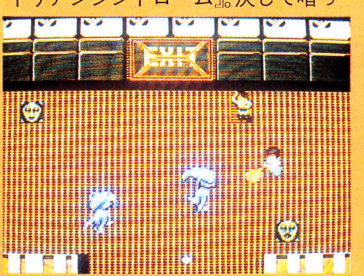
それから、自分でハードウェアを作れる一部の人だけのものだったRGBユニットも発売予定になっている。アナログRGB入力端子のあるＴＶを持っていれば１ドットまでクッキリの、より美しい画像を楽しめるようになるよ、きっと。SEGAならではのグラフィック、本当に美しい映像を見れば、いっそうゲームに熱中できるはず!?

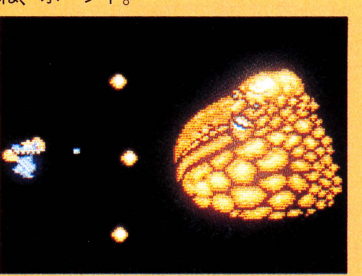
エイリアン・シンドローム

ブヨブヨ、ヘコヘコ、ズルズルの、あの『エイリアンシンドローム』が帰ってきました～！

何者かに支配されてしまったスペースコロニー奪回のために突入する、マリーとリッキー。２人が遭遇したのは、身の毛もよだつ不気味な生命体の群れ！　２人に与えられた時間はわずかだ。時間内に任務が完了できなければ、コロニーごと爆破されてしまう。急げ！　襲いかかる敵を倒し、捕えられた仲間を救い出すのだ！

そんなわけで、気味の悪いキャラクターが妙に印象的なのが、この『エイリアンシンドローム』。決して暗っぽくはならないのは、SEGAのセンスの良さだよね。アーケードで気味が悪いとかいいながらもハマッてしまった、妙な魅力をもったゲームだね、ホ～ント。





©SEGA 1987

イラスト／椙村嘉一

コンプティーク・スピリッツ

SPIRITS

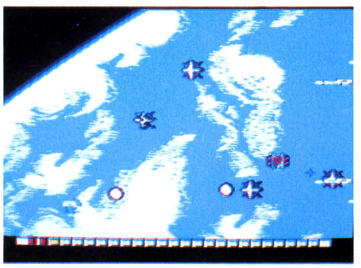
SDI

ジョイスティックとトラックボールという豪華な筒体で、なにやら難しそうな雰囲気をかもしだしていた『SDI』が1Mカートリッジで登場した。

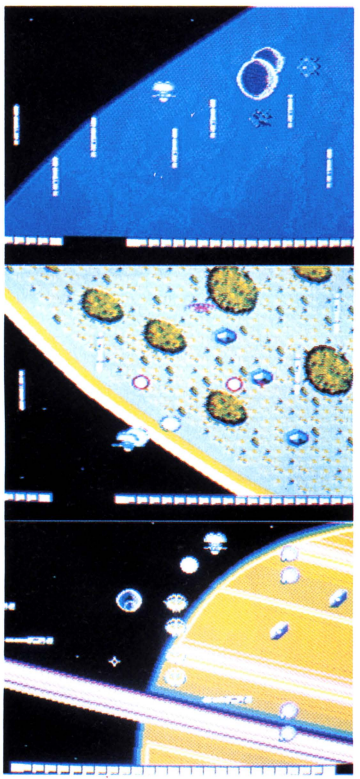
これはジョイパッドを使う関係で、ちょっと操作方法が変更されているんだ。①ボタンは自機と照準の操作。②ボタンを押しながら①を操作すると自機の移動。③ボタンは攻撃。つまり、プレイヤーシップを移動しながら、照準も移動して攻撃することはできないんだ。これは要注意ポイント！

もちろんFM音源にも対応しているから、サウンドもアーケードに負けないように作られている。

まずはオフェンシブ（攻撃）ハーフ。攻撃してくる地上基地や、戦闘衛星、そして核弾頭ミサイルを破壊するのが目的の、戦略的なシーンだ。画面下のダメージメーターは、衛星やミサイルを破壊できずに画面外に行かせてしまうと増える。オフェンシブハーフの場合はこのメーターが振り切れても大丈夫だけど、次のディフェンシブハーフが不利になってしまう。機敏に動きまわって、1機も残さずに破壊し、パーフェクトを狙うつもりでプレイしていないと、先のステージへ進むことが不可能になってしまうぞ！



▲昼の地球を背景に敵との静かで激しい攻防戦



1面なら、パーフェクトは比較的簡単。だから、キミもチャレンジしてみよう。うまくいけば見てのとおりの2万点ボーナス！　このゲームは点数がそれほど入らないから、これは大きいよね。

ところで、画面右下で踊っているの……フリッキーなのかなぁ？　なんだか懐しい感じのキャラクターだね。

▲パーフェクト達成！　ディフェンスなしで、次のステージへ！

SDI（戦略防衛構想）ってなんだ？

シップの発射基地となるスペースシャトルもSDI計画の重要な要素。ゲーム中では、1ステージが終わるとシップを格納して、ダメージを回復してくれる。

さて、このゲームは、ゲームにしては珍しく現実の社会が舞台背景になっているので、実際の社会情勢のほうも、少し説明しておこう。

現在、いろいろな国が核兵器を持っている。いつどういうきっかけで核兵器が使われるか、わからない。危険な状態ともいえるんだ。しかも1発でも発射されれば、その被害はとてつもないものになってしまう。それでは、もし発射されたら……空中でそのミサイルを撃ち落としてしまおうという作戦だ。ただ大気中でそんなものを爆破したんでは、まわりの国に放射能をバラまいてしまうし、宇宙から発射したほうが位置とかの監視もしやすいから、宇宙空間に配置した衛星から核弾頭ミサイルを撃ち落そうというものなんだ。だから、ゲーム中でミサイルを撃ち落せずに画面の外に行かせてしまうとダメージが増えるというわけ（自分の国に核ミサイルが落ちちゃったんだからね）。

とまぁ、そんなわけで、こういう生々しい事柄をゲームでやるのはどうかなぁ……なぁ〜んて個人的には思ってしまうのだが。

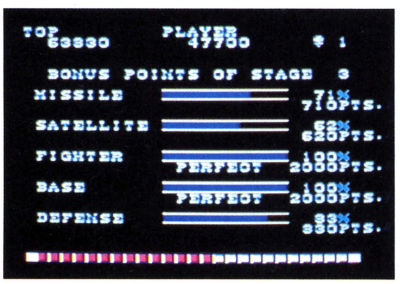
ディフェンス(防御)ハーフでは、地平線のかなたから飛んでくるミサイルをひたすら撃ち落して、地上への落下を防ごう。オフェンスハーフ時のダメージに、地上にミサイルが落ちるたびにダメージが加算されていき、ダメージメーターが一杯になると地球が爆発してしまい、ゲームオーバーになってしまう。

ミサイルは地平線の上でかなり小さく見えた時点でも撃ち落せるんだけど、そうするとしばらくして画面の外から別なミサイルが飛んでくるような気がするのは、気のせいかな——それでもやはり早めに全部のミサイルを撃ち落しておくのがベスト。それから、1、2発くらいは諦めて、まとまって来るのを確実に狙い落してしまおう。

▲なんとかこの段階でくい止めよう

▲6 発全部大気圏に突入してしまった!!

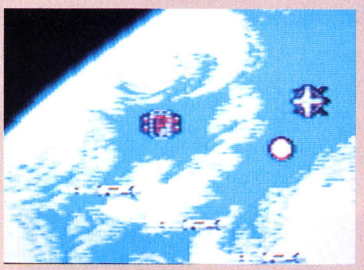
▲もう爆発寸前。オツカレさま



▲両ハーフのトータルがボーナスポイントになる

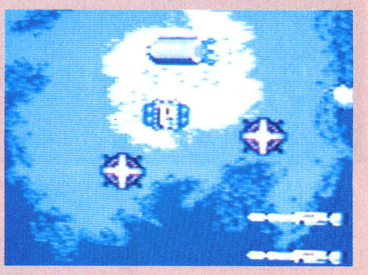
●ワンポイントテクニック●

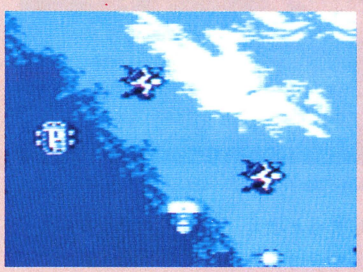
オフェンス



赤いPマークは、敵を爆破した時に周りのものも一緒に破壊し、「誘爆」の範囲が広がる。これは当り判定が2倍になるのと同じくらいの効果がある重要なアイテムだ。

次に出やすい黄色のPマークは、自機の操作性がアップする。一度にたくさんの敵が出てきた時には赤のPマークと併用して、攻撃能力をフルにあげておいたほうがいいね。

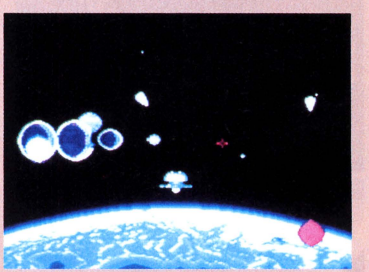




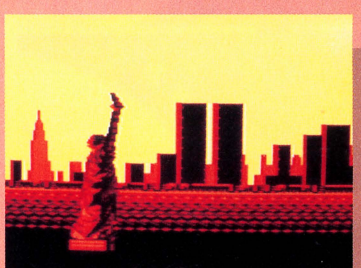
さて、白のPマークはダメージをメーター4コマ分減らしてくれる。ただ、1番最後のシャトルに入る寸前に出ることがあるので、出現したら急いで取っておこう。

ディフェンス

ここでは、ミサイルが出現するのを待っているのではなく、先に水平に撃ちまくって、勝手に当ってもらうのがベスト。残ったのを狙って撃てば十分なんじゃないかな？



地球を守るのはキミだ!!



SPIRITS TIMES

発行所・コンプティーク・スピリッツ編集部

『アシュギーネ』第2弾・第3弾ソフト制作発表会!!

ナショナル・パナソニックA1の人気キャラクター・アシュギーネを題材とするゲームソフト『アシュギーネ』シリーズ第2弾・第3弾の制作発表が、このほどT&Eソフトとマイクロキャビンの2社合同で行われた。

T&Eソフトによる第2弾『虚空の牙城』はスーパーアクション・アドベンチャー、マイクロキャビンによる第3弾『復讐の炎』はアクション・ロールプレイング・アドベンチャーと、それぞれジャンルの違うゲームであるが、今回業界初の試みとしてパナソフトより発売のパナ・アミューズメント・カートリッジ（S－RAMカートリッジ）を介し、アイテム等のデータの互換性を実現、より幅の広いゲーム展開を可能にした。発売は両社ともに12月上旬の予定。

▲T&Eソフト『虚空の牙城』

▲マイクロキャビン『復讐の炎』

▲2社合同の『アシュギーネ』制作発表会

コムサイトバトルトーナメント開催！

プログラムを作ってバトルタンク同士を戦わせるゲーム『コムサイト』を使ったバトルトーナメントが開かれる。

集まったプログラムで予選を行い、残った10台で総当り戦をやって、優勝者を決めようというもの。

応募方法は、ディスクによる郵送と、パソコン通信。

詳しいお問い合わせは、〒857 佐世保市福石町4－14 株式会社テクノソフト「バトルトーナメント質問係」まで。60円切手を貼った返信用封筒を同封して郵便で。

ラジオのパソコンワンダーランド！

パソコンファン向けの新しいタイプのラジオ番組が放送されてるのは知ってるかな？

毎週土曜日、夜10時から10時半まで、ラジオ日本で放送されている「ユリとエリのパソッコ・ナイト」というのがそれ。『エルスリード』なんかでおなじみのNCSが協力してるハードやソフトの最新情報やパソコンを使った曲を流す音楽コーナーがあるし、もちろんヒット曲を紹介するコーナーもバッチリあるよ。

パーソナリティの竹村由里ちゃんと藤依里子ちゃんの楽しいトークで進めるワンダーランド、聞くっきゃないね！

秋のデータショウレポート

夏の話題を独占した夢工場の興奮もさめやらぬ9月16～19日の4日間、同じ晴海展示場で『データショウ』が開催された。

『データショウ』の歴史は古く、今回で15回目を迎える。"新たな価値を創造する情報システム"をテーマに、NEC、ソニー、富士通をはじめ、全133社のメーカーが出展。出展機器としては汎用コンピュータ、パソコンを中心に、周辺端末装置、ソフトウェア、ファクシミリと多種多様。

今回とくに注目を集めていたのは、高速アクセス可能、グラフィックの美しさが魅力の32ビットコンピュータと、大容量データ処理可能なCD－ROMであった。今後出るであろう、この2つを利用したゲームが楽しみだ。

しかし私の場合、目的はコンパニオン。どこも奇抜なユニフォームを着て甲乙つけがたいが、ソニーのコンパニオンが一番!? 来場者も熱心にシステムサービスの説明を聞いているなと思いきや、実演しているコンパニオンが目的だったみたい。

◀表紙ひとつにも15回という伝統の重みが…

ティップトップコンテスト最終結果発表！

長い間にわたって競われてきた「ファイアボールティップトップコンテスト」がついに終了！ その通算順位が発表された。

上位3名が20万点というなかなかのハイレベル。その中でトップになったのは大阪の長田誠司くん。この数カ月連続して1位をキープし続けていたのだから、当然といえば当然の結果かな。

最後にハミングバードさんからのメッセージ。

「コンテストは終了しましたが、『ファイアボール』はなくなるわけではありません。これからもみなさまには、自己最高記録にチャレンジし続けて頂けると信じております。」

順　位	名　前	得　点
優　勝	大阪府　長田　誠司	241,058点
準優勝	山形県　遊佐　淳一	225,795点
3	大阪府　山下　利実	204,749点
4	三重県　今　俊彦	140,972点
5	広島県　川上　雄二	98,739点
6	岩手県　高橋　郁夫	89,536点
7	大阪府　加藤　孝一	67,493点
8	大阪府　平山　勝之	62,786点
9	神奈川県　川辺　直樹	45,949点
10	栃木県　戸室　秀郎	36,693点

SPIRITS OF GM
ゲーム・ミュージック

by CCB(笠浩二)

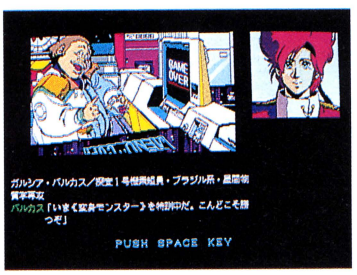
リュウで〜す。こんちわ〜っと。今日は久しぶりのツアーの合間で、コンプティーク編集部にお邪魔して、ハチハチを前にパソコンGMの分析を語っちゃったりするのでありました。

J・E・S・U・SのGMにかくされたナゾ!!

ジャ〜ン！と出ました、CCBのリュウです。ここんとこ、ちょっとスケジュールがキツくて、なかなか大っきなゲームを腰を据えてやってるヒマがないんだけど、それでもMSXとファミコンをしっかり手放さずに、日夜ゲーム道の修行に励んでマ〜ス。いまこってんのは「グラディウス２」と「サラマンダ」。やっぱしコナミのゲームはすっげーなー、なんて思いながらも、まだ２〜３面あたりをウロウロしているのだ。

さて今月の「SPIRITS OF GAME MUSIC」は、エニックスの売れっ子ゲーム「JESUS」をとりあげよう。このゲームは、音楽界の大先輩「すぎやまこういち」先生がGMを担当していらっしゃるだけあって、そこらのB級ゲームのGMとは力の入り方がゼンゼンちがう。

「JESUS」の音楽の特長は、なんといっても馴染みやすく、耳につきやすいこと。とってもシンプルなメロディが、いろんなテンポや曲調で繰り返し現れて、知らないうちに思わずロずさんでいる。ヒットメロディ作りのうまさが感じられるネ。ま、ゲームのストーリーや舞台背景に比べると、ちょっと歌謡曲っぽすぎる…という気もするけど、実はこのメロディがゲーム進行上で深い意味を持っているのだ。



▲おなじみ「ドラクエ」が登場の場面

「JESUS」の導入部では、主人公の恋人エリーヌの部屋で、カセットテープに録音されたテーマミュージックを聞くことができる。これがゲームの謎を解くための重要な伏線になっているんだね。

はっきり言って、GMが単なるBGMの域を出て、ゲームの中で積極的な役割を果たしたのは、この「JESUS」が最初じゃないかな。ボクも後半で音楽が謎を解くカギになっていると知ったときは、思わずコーフンしてしまった（ゲームを終了した人ならわかるよネ）。ゲームの冒頭部分では、名曲（ドラクエ）のメロディがちゃっかり流れてきたりして、遊び心も忘れない。というワケで、この「JESUS」はGM面からも画期的な作品なのだ。

ところでこの主人公は、もう一人の女性朱芳花（しゅほうか）ともチャッカリ関係を結んじゃうのだが…エニックスさーん、せっかくこんなきれうな人が出てくるんだから、もーちょっと画面サービスしてよ！　と少し欲求不満の残るリュウでありました。じゃ、また来月！

▲やさしいお姉さんの魅力の朱芳花

パソコンGM・BEST10

1	イース	164pts
2	ザナドゥ	95pts
3	ザナドゥシナリオII	80pts
4	夢幻戦士ヴァリス	72pts
5	シルフィード	59pts
6	ジーザス	44pts
7	ドラゴンクエストII	42pts
8	ガンダーラ	41pts
9	ディーヴァ	41pts
10	女神転生	37pts

本誌10月号読者アンケートより

第3世代パソコンにドキッ!!

や〜、コンプティーク編集部に来たらシャープの「X68000」の新着ゲーム「スペースハリアー」が置いてあって、すっかり夢中になってしまったのだ。ゲーセンそっくりのスピードと迫力で、もう大変！　欲しい！　欲しい！　X68000欲しいよ〜！

撮影／倉部和彦

浅香唯

YUI ASAKA

COMPTIQ IDOL DATA BANK

Photo／Yoichi Iwase
Styling／Fueba Fujino(Voice)
Hair+Make-up／Hideaki Oshida(K.B.PLANNING)
Art Direction／Kazuo Takagi(D／hits)
Design／Makoto Watanabe(D／hits)
Coordinate／Masaaki Tsukada

CALENDER

12 December

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
11/29	11/30	1	2	3	YUI'S Birthday 4	5
6	7	コンプティーク発売日 8	9	10	マルカツ発売日 11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	マルカツ発売日 25	26
27	28	29	30	31	1/1	1/2

©COMPTIQ by KADOKAWA SHOTEN 1987

1988 CALENDAR

1 January

S	M	T	W	T	F	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

2 February

S	M	T	W	T	F	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29					

3 March

S	M	T	W	T	F	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

4 April

S	M	T	W	T	F	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

5 May

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

6 June

S	M	T	W	T	F	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

7 July

S	M	T	W	T	F	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

8 August

S	M	T	W	T	F	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

9 September

S	M	T	W	T	F	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

10 October

S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

11 November

S	M	T	W	T	F	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

12 December

S	M	T	W	T	F	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

〔ペガサス〕 翼をもった白馬。その貴品ある姿から天馬、神馬とも呼ばれ、幻獣の中でも最もよく知られているひとつだ。知能は人間並。背にまたがらせるのは善なる者のみ。

イラスト／加藤洋之＆後藤啓介

IDOL DATA BANK
アイドル・データバンク

「スケバン刑事Ⅲ」の風間唯役で、一気に人気がブレイクした浅香唯ちゃん。いつも明るく輝いている唯ちゃんのすべてをキミに贈ろう！
〝Yui Special〟スタート！

スターのように輝く

Yui Asaka

瞳がキラッ♡

浅香唯

撮影／岩瀬陽一

Yui Special WORKS 1

仕事はいつも全力投球でも楽しさいっぱい♡

まずは唯ちゃんのお仕事紹介。歌手として女優としてDJとしてがんばるんだっ!!

❁こーゆー元気のいいポーズが似合ってるんだよねっ♡
❁しっかと'60年代しちゃってる唯ちゃんです

ファースト・コンサート Over The Rainbow

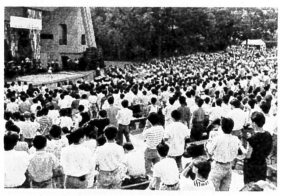
'87.9.15.東京・日比谷野音

待望のコンサートに唯ちゃんもファンも大満足！「もっともっと大きな出会いをしたいなあ!!」

浅香唯ちゃんの待望の、ホントに待望のファースト・コンサート"Over The Rainbow"は9月15日、東京・日比谷野音で行われた。会場はトーゼン超満員！

コンサートは10分遅れでスタート。でも10分なんてたいしたことない。だってファンは唯ちゃんのデビュー以来、2年半も、このファースト・コンサートを待っていたんだからあ！

唯ちゃんが登場するやいなや、会場のボルテージは一気にオーバーヒート！　唯ちゃんとファンはすでに一体となっている。



「持ち前の明るさと元気で、最後までやっていくので、みなさんもいっしょに楽しんでください！」

2曲続けて歌った唯ちゃん。ちょっぴり派手めのコスチュームがカワユイ♡

唯ちゃんが歌ってくれた曲は、大好評のニュー・アルバム「Rainbow」からのものが中心。そのほかデビュー曲の「夏少女」や唯ちゃんが今でも大好きだという「ヤッパシ…H！」などのなつかしい曲も歌ってくれたよ。

そして、コンサートのまん中くらいで、'60年代風の衣装にチェンジして歌ってくれたのが、「ロコモーション」、「悲しき街角」などのアメリカン・ポップス・メドレー。バックにダンサーをしたがえて、歌い踊る唯ちゃん。とてもファースト・コンサートとは思えないくらいの落ち着きぶりだ。

「こうやって、コンサートで会えたこと、うれしく思います。いつも何かにときめいていたい。もっともっと大きな出会いを求めて、これからもがんばっていくので、みなさん応援よろしくお願いします！」

❁こんなところにもオッシャレ〜心、発見!!

と言って！唯ちゃんはラストの曲「GOAL」を歌ってくれた。

しかし、コンサートの"GOAL"はまだまだだ。ファンのアンコールの大合唱に答えて再びステージへ。矢沢の永ちゃんばりに、タオルを首に巻いている！　アンコールではヒット曲「虹のDreamer」、「千年天使」など5曲を最後の力をふりしぼって熱唱。

「どうもありがとう。またどっかで会おうね！」

そう言って、唯ちゃんは去って行った。シンガーとしての唯ちゃんの実力を見せつけたコンサートだった。

❁ バックのダンサーとの踊りもバッチリよ！

❁衣装もかわいい。唯ちゃんもよっ
❁歌のうまさには定評があります

撮影／天児秀司

❁見よ！　このファンの数!!

ラジオ

キラキラサンデー
アイドルじゃじゃ馬ランド

文化放送
毎週日曜・昼12時30分

典子ちゃんとのコンビネーションはバッチリ！収録中は、スタッフも巻き込んでの大笑い大会！？

◆物静かな川勝さんとふたりは対照的！

◆"青空典子、唯"とゆー漫才コンビとしてデビューというハナシはありません。フン、失礼なっ！

◆フムフムってカンジでハガキを読んでますね

唯ちゃんと松本典子ちゃんが絶妙のコンビネーションを発揮しているこの番組。番組を聴いたことがある人は知っているだろうけど、ふたりのおしゃべりのノリが、この番組の売り。そしてそのノリは、打ち合わせのときからすでに最高潮なんだよねーっ。

担当の平井ディレクター、構成の川勝さん（「日本テレビ大学」（番組は終了）等でおなじみ）をまじえて打ち合わせがスタート。そこでいきなり典子ちゃんが、「赤ペンのインクが出ない！」って大騒ぎ。すると、今度は唯ちゃんが「鉛筆がないっ」とこちらも大騒ぎだ。しかし平井ディレクターは終始ニコニコ顔。ふたりの問題児(!?)をかかえたセンセーみたいに、どんどん打ち合わせを進めていく。その日流す曲も、唯ちゃんや典子ちゃんが聴きたい曲を中心に選曲されていたよ。

さあ、本番スタート。「どーして唯ちゃんは背が低いんですか？」というハガキに、唯ちゃんが思わず「ケンカ売ってんの！」と口走るなど、アイドルの域を超えたおしゃべりに、スタジオは、笑いが絶えないのだった。ハハッ。

◆「お疲れサマー」って疲れてませんね！

◆セーラー服姿もりりしー、風間三姉妹。ホントの姉妹みたいねっ
◆三姉妹のほおに流れる涙のしずく。うつくしー、感動テキー、さわってみたーい！　ん？
◆唯ちゃんのソロのコーナーでは、ヒット曲を歌ってくれました

イベント

スケバン刑事フェスティバル

'87.8.30.静岡県
つま恋

風間三姉妹による、まさに夢のビッグイベントは、3人の結束の固さを改めて感じさせてくれたんだっ！

今年の8月30日、夏休み最後の日曜日に行なわれた「スケバン刑事フェスティバルinつま恋」。なんたって、唯、結花（大西結花ちゃん）、由真（中村由真ちゃん）の風間三姉妹が、まとめてド〜ンと見れちゃうとゆービッグ・イベント。この日は通路まで人がギッチリ（ギッシリじゃないよ）の大盛況。

それぞれのミニコンサートがあったり、3人でキャンディーズの「年下の男の子」を歌ってくれたりと内容は盛りだくさん。もちろん、風間三姉妹による「Remember」も披ろうしてくれてファンは大喜び。「アンコールでは、由真が泣いちゃったから、つられて泣いちゃった」という唯ちゃん。

その3人の涙に炎天下集まったファンもすっかり酔わせてもらったよっ。「スケバン〜」は終わっても、風間三姉妹の結束は決して終わらないということを確信しながら……。

◆記者会見での3人。ホッとした様子ですね

★この模様を収録したビデオ「スケバン刑事フェスティバル　唯・結花・由真IN つま恋」がポニーより発売中だよ！

Yui Special PRIVATE 2

長い髪、お面が好きなひょーきんガンバっ娘

さて、お次は唯ちゃんのプライベートタイムをチェック。唯ちゃんっておもしろい！

負けず嫌い(イコール)＝ガンバリ屋さん！？

「私って、けっこう負けず嫌いなんですよ」とゆー、唯ちゃん。特に、自分が好きなことで負けるのがイヤなんだそーだ。

「私は中学時代、バレーボール部にいたんですけど、これがすっごい弱い部。なんたって、私が中1のとき(宮崎)市内でいちばん弱いとされてた学校に負けちゃったくらい。で、これはくやしーって思ったから、中3のときは、市内18校中4位になったんです」

負けず嫌いというより、ガンバリ屋ってわけやね。

ショートカットはパス！

唯ちゃんは意外と(!?)髪型にうるさいみたいだ。メイク中も、ヘアメイクさんに注文出してるもんね。「ホントは髪を長くのばしたいんですけど、『スケバン〜』があるからできないんです。髪の毛が長いと、いろいろバリエーションを変えて楽しめるのになあ。だから、ショートカットは、ぜえ〜ったいペケ！以前やったことあったけど、好きになれなかった」

ロング・ヘアの唯ちゃんを、ぜひ、見てみたいではないか。

ハロウィーンのお面に♡

下の写真を見て、なんじゃあこりゃ気持ちわる〜、ぬわーんて思ってるキミ！これはね、ただ今、唯ちゃんが最高に気に入っているものなんだからね。

「ハロウィーンのお面です。人からもらったものなんですけど、気に入っちゃって、移動の車の中にもちゃんとのっけてあるんですよね」

つーことで、このお面をつけて移動中の車の中で、唯ちゃんは遊んでるわけだ。しかし、このお面つけて車を降りたりしたら、追っかけ野郎もおどろいて逃げちまうぜっ!!

ジャニーズ事務所の社長は千昌夫さん!?

唯ちゃんが宮崎から出てきて、カルチャーショックを受けたってハナシは、ユーメイだね。「東京は人の数も違うし、車も多い。たいへんな所へきたなあって思った」そーな。それに、新人歌手が年に400人近くもデビューすることも「知らなかった」。唯ちゃんはあまり芸能界には興味なかったわけだね。

「だから、私、ジャニーズ事務所の社長さんは、千昌夫さんだって、ずっと信じてたんです。で、こっちに出てきて、ジャニーズ事務所の人にそれを話したの。そしたら、その人は目が点になってました(笑)」。そりゃ目が点になるわな。ちなみに、宮崎では、まだ信じてる人もいるとか!?

Yui Special INTERVIEW 3

あんまりアイドルしないで、地を出したいな

お待ちかね！　唯ちゃんのインタビューだぞっ。明るく読んでねっ!!

チャート初登場1位は、本業・歌手の浅香としてはうれしいことですよっ

――「スケバン刑事Ⅲ」も高視聴率を獲得して放送終了したけど、やってみてどうだった？

「そうですね。最初、『スケバン～』に出演が決まったときも、エーッ、私がやっていいのって思った。もう不安ばっかりでしたね。ただ、人にそれをさとられたくなかったんで、平気なフリをしてましたけど（笑）」

――最初に結花ちゃんや由真ちゃんと会った印象は？

「私、結花や由真も（「スケバン～」に）出るって知らなかったんです。初めての本読み（台本の読み合わせ）のとき会って、あっ結花がいる～って思った。由真は、そのとき会うのが初めてだったんだけど、その日の由真はフリルのついた服なんか着てたから、中学生とばっかり思ってたの（笑）」

――それで、その「スケバン～」の主題歌を歌って、どれもが大ヒットしたよね。特に「虹のDreamer」は初登場で第1位になったし。

「私の本業は歌手ですから（笑）、とってもうれしいですよ。でも申しわけない気もしますね。ファンの人が、私のレコードをお金を出して買ってくれた結果ですからね。ホントにうれしいことですね」

ファースト・コンサートはファンの人の気遣いがうれしかったあ！

――ファンにとっても、うれしいことだよ。うれしいことって言えば、やっとファースト・コンサートをやってくれたよね。

「ああいう形で、キチンとしたコンサートをやるのは、デビュー以来初めてだったんです。でも、どの会場も大盛況でした。ファンの人が想像以上にのってくれたんでうれしかったです。もし、私が、1ファンとしてコンサートに行った場合を考えると、手拍子とったり、いっしょに歌ったりとかできないかもしれないから、よけいにそう思います。特に、今回、ニュー・アルバム「Rainbow」からの曲が中心で、あまりなじみのない曲が多かったはずなのに、のってくれて……。ファンの人たちが気を遣ってくれたのが、うれしかった」

これからの目標は、曲の雰囲気を少しずつ変えていくことなんです

――さすが、ファンをたいせつにする唯ちゃんだ。そういえば、キャンペーンの握手会でもきちんと握手しないと気がすまないんだってね。

「そうなんです。だから握手会をやると手がはれちゃって……。でも、せっかく私のレコードを買って握手しにきてくれてるんだから、ただタッチするだけっていうんじゃ、ファンの人に悪いですよね。だから、（握手会を）やるときは、やろう！　って思って、しっかと握手するんです」

――なるほどね。でも、こう忙しくなってくるとなかなかキャンペーンにも行けなくなるだろうしね。じゃ、テレビの歌番組はどう？

「あ、私はテレビカメラの前で歌うのって好きなんです。ただ、公開番組っていうのはちょっと苦手ですね。お客さんとテレビカメラと、両方に気をつけないといけないから（笑）」

――では最後に、これからやりたいことを教えてくれる？

「う～ん。特にないけど、曲の雰囲気を変えていきたいなって思ってます。私なりのノリで、地を出せたらと思うの。あんまりアイドルのノリじゃないやつね（笑）。あと映画がんばります！」

Yui Special ・E.T.C.・ 4

唯ちゃんから届いた素敵なメッセージ…

自筆 MESSAGE メッセージ

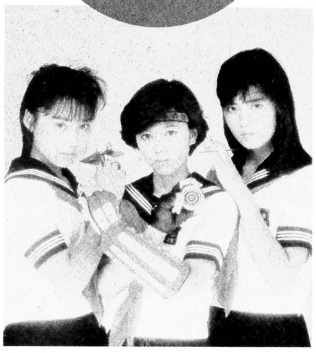
コンプティークの読者の皆さん……ども浅香です。浅香はコンピューターとかは分かんないけどゲームは好きだ♡でも少し大人になるために勉強してみようカナ?!

浅香唯でした

歌 メロディデータ 風間三姉妹

「スケバン刑事(デカ)」主題歌 Remember リメンバー

作詞/湯川れい子 作曲/来生たかお 編曲/中村哲



唯　どうぞ 泣かないで
　　ああ　さよならを
　　微笑みのまま
　　刻みこむのよ

結花　風のファンタジア
　　ああ　旅立ちの
由真　悲しみさえも
　　笑顔に変えて

唯　未来に輝やく星くず
　　この手ですくいたいの

三人※忘れない　忘れない
　　時間の海　越えても
　　くちびるでいつまでも
　　あなたの名前　呼ぶわ
　　もう一度逢う　時まで

唯　今は 切なさの
　　ああ　秋の色
　　触れた指先
　　ふり返るけど

結花　恋のメモリアル
　　ああ　優しさで

由真　あしたの夢を
　　叶えて欲しい

唯　見えない翼をひろげて
　　天使は空を飛ぶわ

三人　変わらない変わらない
　　真珠のように　いつも
　　想い出は　鮮やかな
　　消えないポートレイト
　　心の奥で　ゆれるわ

※Repeat

©フジパシフィック音楽出版／キティミュージック　日本音楽著作権協会
(出)許諾第8703281-701

○データリスト○

```
T130L805@13V15
D-4E-4F4R4<B->CD-<B->F2R2F4R4CD-D-<B->F2R2L4E-B-A-A-L8
A-2E-4C<B-&B-4.>G-&G-2L4CRD-E-L8
F4R4<B->CD-<B->F2R2F4R4CD-D-<B->F2R2L4E-B-A-A-L8
A-2E-4E-FG-2C2<B-1>RE-E-FG-2G-A-4G-F4G-4F2C2D-2.R4
RE-E-FG-2G-A-4G-F4G-4F1&F2RB-B-B-
B-4F4RB-B-B-B-4G-4RB-B-B-B-4A-B-A-G-4E-F2
RB-B-B-B-4F4RB-B-B-B-4G-4RB-B-B-B-4A-B-A-G-4E-F2
RD-E-F4G-F&FG-4G-G-16&F.R4L4(E-D-C)2L8<B-1>
F4R4<B->CD-<B->F2R2F4R4CD-D-<B->F2R2L4E-B-A-A-L8
A-2E-4C<B-&B-4.>G-&G-2L4CRD-E-L8
F4R4<B->CD-<B->F2R2F4R4CD-D-<B->F2R2L4E-B-A-A-L8
A-2E-4E-FG-2C2<B-1>RE-E-FG-2G-A-4G-F4G-4F2C2D-2.R4
RE-E-FG-2G-A-4G-F4G-4F1&F2RB-B-B-
B-4F4RB-B-B-B-4G-4RB-B-B-B-4A-B-A-G-4E-F2
RB-B-B-B-4F4RB-B-B-B-4G-4RB-B-B-B-4A-B-A-G-4E-F2
RD-E-F4G-F&FG-4G-G-16&F.R4L4(E-D-C)2L8<B-1>R2RB-B-B-
B-4F4RB-B-B-B-4G-4RB-B-B-B-4A-B-A-G-4E-F2
RB-B-B-B-4F4RB-B-B-B-4G-4RB-B-B-B-4A-B-A-G-4E-F2
RD-E-F4G-F&FG-4G-G-16&F.R4L4(E-D-C)2L8<B-1>
$
```

★このデータのプログラムを欲しい人は、返信用封筒と120円切手を同封し、編集部まで。対応機種はPC8801mk IISR／FR／MR／TR。くわしくは前号を見てね。

唯ちゃんからの INFORMATION お知らせ

「虹のDreamer」、「Remember」（風間三姉妹）と、連続大ヒット。そしてアルバム「Rainbow」も大好評で、のってる浅香唯ちゃん。現在、唯ちゃんは、来年の２月公開予定の東映映画「スケバン刑事」の撮影のまっさい中だ。テレビとはまた違ったハードなアクション・シーンが期待できそう。

それから、12月１日には、唯ちゃんにとって、初のベスト・アルバム「Present」がリリースされるよ。デビュー曲「夏少女」から最新シングル「Remember」（唯ちゃんのソロ・バージョン！）までの全シングル９曲に、このアルバムのみの収録の「贈りもの」を含む全12曲の豪華盤だ！

さて、唯ちゃんのファンクラブ“ユイ・クラブ”では、現在、会員を大募集中だよ。ファンクラブに入会すると、メンバーズカード、カラーブロマイド、会報誌をもらえるほか、唯ちゃんのキャラクター・グッズが格安で手に入るぞ。また、コンサートのチケットも優先的に購入できるなど、特典がいっぱいだ！

入会方法は、入会金500円、会費４カ月分１,500円を、現金書留で送ってね。くわしいお問い合わせは下記へ。

〒106　東京都港区六本木７-15-８ 衆楽ビル６F
ユイ・クラブ
☎03(405)5006　（月～土　10:30～18:00）

唯ちゃんファンなら、入らなきゃソンだよ！　よろしくねっ!!

IDOL DATA BANK 唯ちゃんの全データをキミのパソコンにインプットしよう!!

本　名	川崎亜紀
ニックネーム	アサカChan
生年月日	昭和44年12月４日
星　座	いて座
血液型	Ａ型
出身地	宮崎県宮崎市
サイズ	身長153cm、体重40kg、バスト78cm、ウエスト56cm、ヒップ78cm、足の大きさ22.5cm
出身校	宮崎大学付属中学、現在都内高校在学中
趣　味	ビリヤード
特　技	バレーボール、水泳
家族構成	父、母、兄
歌手デビューはいつ？	昭和60年６月21日
ディスコグラフィ	★シングル――「夏少女」（'85.6.21）、「ふたりのMoon River」（'85.9.21）、「ヤッパシ…H.ノ」（'86.1.21）、「コンプレックスBANZAI!!」（'86.5.21）、「10月のクリスマス」（9.21）、「STAR」（'87.1.21）、「瞳にSTORM」（'87.5.27）、「虹のDreamer」（'87.9.9）、「Remember」（風間三姉妹）」（'87.10.14） ★アルバム――「CRYSTAL　EYES('86.2.21)、「Star　Lights」（'87.2.28）、「Rainbow」（'87.9.9）
ＴＶドラマ出演歴	月曜ドラマランド「一休さん」、「スケバン刑事Ⅲ」（以上フジテレビ系）
ＣＭ出演歴	雪印乳業「とってもゼリー」、カネボウ「サラ」鶴「サクラ学生服」
どんな性格？	負けず嫌い。でも本当はやさしいんだよ
自分の体の好きな所	目
自分の体のきらいな所	足（ゾウの足ってよく言われます）
好きなファッション	ちょっと変わったのが好き。最近はエスニック風のものに興味がある
好きなスポーツ	水泳
好きな動物	犬
きらいな動物	ゴキブリ
好きな音楽	ジャンルにこだわらず、何でも好き。ただ洋楽は英語が弱いのでちょっとネ!!
好きなアーティスト	大沢誉志幸、尾崎豊
好きな食べもの	タン塩、フルーツ
好きな色	白、黒
好きな絵	特になし
好きな場所	宮崎
尊敬する人	両親
理想の男のコ	動物が好きで、たくましくて、やさしくて、いつでも夢を持ち続ける、タフな人
きらいな男のコ	優柔不断な人
よくみるＴＶ番組	「スケバン刑事Ⅲ」、深夜映画
好きな映画	ホラー映画、スプラッタ・ムービー
旅行したい国は？	エジプト
占いを信じる？	いい事は積極的に信じます
初恋はいつ？	幼稚園のころ
いちばん大切なもの	特になし
愛読書	オリーブ
ライバルはだれ？	自分です
弾ける楽器	ピアノ
欲しいもの	ワゴン車
キスの経験	小学生のころ、ナチ（飼っている犬）と
チカンあったことは？	あります
結婚は何歳でしたい？	25歳くらいかなあ
コンピュータをどう思う？	最近、ゲームに目覚めました

唯ちゃんからの PRESENTS プレゼント

サイン色紙／10名

ポスター／5名

唯ちゃんのテープカッター／2名

★唯ちゃんからキミにプレゼント（ハミングバード提供）！　欲しい物をひとつ選んで、本誌とじ込みハガキに必要事項を記入して送ってね。しめ切りは12月７日です。

※アイドル・データバンクのプログラム・リストを欲しい人は、返信用封筒と120円切手を同封し、コンプティーク編集部「アイドル・データバンク」係まで、“リスト希望”と書いて送ってください。

★次回は、ゆうゆ（岩井由紀子ちゃん）が登場します♥

Hard Pack Page

さて、年末年始に向けて、新製品がどしどしと出てきたようだね。お年玉で買うのも良いけれど、その前にひとつぐらい無理を承知でおとうさんにおねだりしてみたら？　えっ、ねだるだけムダだって!?　チャレンジ、チャレンジ!!

スピードコントロールのできる低価格のフロッピー内蔵MSX2

ソニーと言えば、昨年低価格のMSX2パソコン「HB-F1」を売りだして話題になったけれど、今年の年末商戦にも新機種「HB—F1XD」、「HB—F1II」を発表して、なかなかのかまえだ。

「HB—F1XD」、「HB—F1II」は、ともにビデオRAM128キロバイト、メインRAM64キロバイトのMSX2。「HB—F1XD」が、3.5インチのフロッピードライブを内蔵した機種で、「F1II」はフロッピーなしのもの。定価は「F1XD」が54,800円、「II」は29,800円。

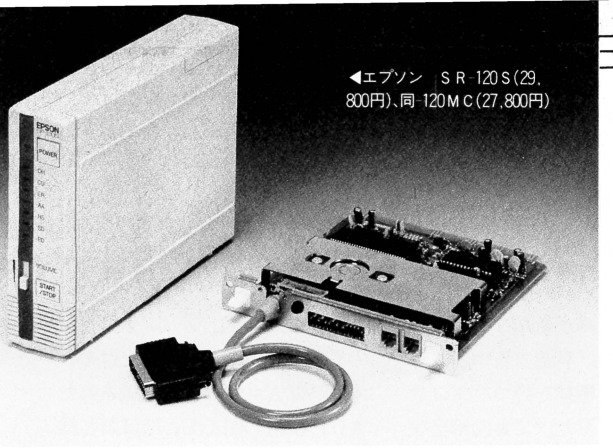
両機種ともに注目されるのは、スピードコントローラー、連射ターボを内蔵していることだ。スピードコントローラーは、プログラムの実行速度を変更できるもの。これなら苦手なゲームでも速度を落としてぞんぶんに遊べるぞ！　連射ターボも内蔵だから通常のジョイスティックでバンバン撃てる。（連射のスピードは最高1秒間24発まで変更できるようになっている）

▲ソニー「HB—F1XD」（54800円）「同F1II」（29800円）

この2機種のうち、やっぱり注目すべきはフロッピー内蔵の「F1XD」の方だろう。何と言ってもこの価格は安い！　98用の外部3.5インチフロッピーなんて、単体でこれ以上高かったりする。それに比べると、これはもう3.5インチフロッピーにオマケでMSX2が付いてきているとしか思えない価格だ。2機種とも外部カートリッジ端子が2個付いてきているし、デザインもなかなか洗練されている。たとえば、キャップスロックキーあたりは安いMSX2では省略されてしまったりしていたんだけど、そのへんもしっかり付いているし、そのレイアウトも良いのだ。「II」の方は、おなじみの「HITBITノート」が内蔵されているから、これがお目当ての人にはうれしい機種だね。

MSX2も、この年末は、またまた面白くなってきそうだぜ。問い合せ／ソニー　☎(03)448-2000

 イラスト／スージィ甘金



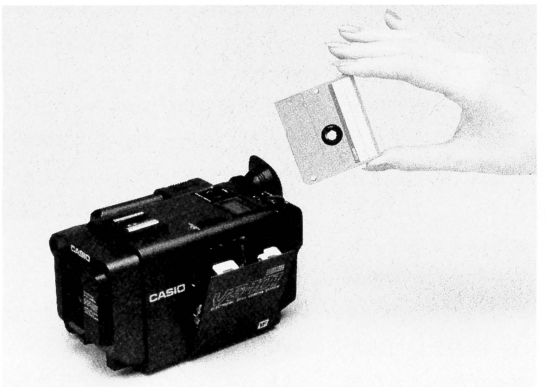
◀エプソン　SR-120S(29,800円)、同-120MC(27,800円)

縦置き、低価格モデム

価格競争の激しかった1200ボーのモデムも、エプソンの新機種、「SR-120S」(29,800円)や「SR-120MC」(27,800円)を見ると、そろそろ限界に近い価格になってきたようだ。

「SR-120S」はボックス型のモデムで、「SR-120MC」はPC-9800やエプソンのPC-286などの拡張スリットに差しこむカード型のものだ。いわゆるヘイズタイプのモデム、目新しいところはないけれど、モニタースピーカーのボリュームを前面にもってきている(120S)ところなんか、細かい点が改善されているよ。

問い合せ／エプソン販売　☎(03)377-7001



ディスクがフィルム代わり スチルカメラ時代到来

フロッピーをフィルムの代わりに使う、新時代のデジタルカメラ「スチルカメラ」の時代が、いよいよやってきた。なにせ、あのカシオが出したんだもの。どんどん安くなるに違いない。今度11月末に出す「VS-101」は、128,000円と、普通の一眼レフと、そう変らない価格だけど、これからが勝負だね。

スチルカメラにすると何が良いかっていうと、そのメリットは、すべてデータがデジタルでフロッピーに記憶される特性からきている。つまり家庭用テレビで再生したり、写し間違いの部分を消したりすることができるんだ。プリンターにだせば、普通の写真同様にも使えるよ。

問い合せ／カシオ計算機　☎(03)347-4811

ツトカラーテレビ きめ細かい映像が特徴のポケ

液晶テレビも当初のもの珍しさから性能で勝負する時代に入ってきた。画面の細かさはもちろん、ビデオの入力端子を備えているとか、車の中でも使えるように電源の種類が多いとか、プラスアルファの機能がなければ、売れない時代になったわけだ。

カシオの新製品「TV-1400」は、従来の同社製品より25%画面が細かくなった2.7インチのカラー液晶テレビだ。AV入力端子が付いているからビデオのモニターとしても使えるし、おまけに電池、ACアダプター(別売)、カーアダプター(別売)が使えるようになっているから、使う場所を選ばない。価格も34,800円と、まあお手ごろと言える。行動派には、魅力的だね。問い合せ／カシオ計算機　☎(03)347-4811

◀カシオ　VS-101　128,000円

持ち運びに便利なテレビ内蔵ビデオ

世の中には、まだまだ不便な家や事務所がある。「それじゃビデオがあるから、持って行こうか？」などと話すと、いきなり「あの、うちないんです」とか言われるのだ。今どき、ビデオもないと言われると信じられん！　とボヤいてもしょうがないから、ビデオをかついでエッチラオッチラとなる。

こんな不便、不幸にしょっちゅう見舞われる人は、ぜひカシオの「VF-3000」を検討して欲しい。125,000円でハイクオリティのVHSビデオと3.3インチのバックライト付き液晶カラーテレビが一体になったものが買えるんだ。テレビ内蔵だからテレビのない所でも良いし、3電源方式だから、屋外だってOKだ。重量も2.0kgと圧倒的に軽く、取り回しがラクだよ！　問い合せ／カシオ計算機　☎(03)347-4811

▲カシオ　TV-1400　34800円

◀カシオ　VF-3000　125,000円

ZOOM UP

日本電気 PC8801MA・FA

88にニューフェイス登場！
サウンドが楽しい!!

ついに登場、新88

「ＶＡが出たりしたけど、本家本元の88はどうなるんだろう？」と日々、期待と下安に胸を痛めていた全国の88ファンの皆さん、お待たせいたしました。昨年11月に、「ＦＨ」と「ＭＨ」を発売してから、実に１年ぶりに日本電気が新機種を発売した。その名は「ＰＣ―8801ＦＡ」（168,000円）、と「ＰＣ―8801ＭＡ」（198,000円）。名前から想像できるように「ＦＨ」、「ＭＨ」の後継機種だ。何はともあれ写真を見て欲しい。どう？外見は、「ＦＨ」、「ＭＨ」と似ているだろう（と言うかソックリだね）。だからと言って（なーんだ、たいしたモデルチェンジじゃなさそうだな）などと、思いこむのはちと早い。今回のモデルチェンジは、外見でなく中身が大幅に変ったのだ。

前回の「ＦＨ」、「ＭＨ」へのモデルチェンジの最大のポイントは、ＣＰＵが高速になったことだ。その割に基本機能に大きな変化はない。つまり、スピードアップなどの性能向上のためのモデルチェンジだったわけ。

ところが、今回のモデルチェンジはこの逆だ。ＣＰＵなどは従来のままだし、そのスピードも変わらない。つまり、今までのプログラムを使う分には、「ＦＨ」、「ＭＨ」と変わらないわけだ。そのかわり、新しい機能が追加された。その中でも最大のポイントはサウンド機能の強化だ。

強力なサウンドまわり

今回のモデルチェンジで「ＦＨ」「ＭＨ」ともに、従来のＦＭ３声、ＳＳＧ３声から、ステレオのＦＭ６声、リズム６声とＳＳＧ３声、へと強化された。つまり、ＦＭ３声とリズム６声が新たに追加された。この結果、新88は日本でも有数のサウンド機能を持つパソコンになった。これだけでも、相当な機能強化だが、特筆ものなのが、この価格帯で初めてＡＤＰＣＭ機能を標準で持ったことだ。

みんなＣＤは知っているよね。そう、コンパクトディスクだ。あのＣＤは、デジタルデータとして音を記録している。この記録方法をＰＣＭ録音という。このＰＣＭ録音をもっと効率良くメモリーを使えるように工夫したのがＡＤＰＣＭだ。

ＡＤＰＣＭは一種のテレコみたいなもので、マイクからどんな音でも記録することができる（もちろん再生もできるよ）。だから、人の声や特殊な効果音など、ＦＭ音源などではとても作れない音を出す時に、ＡＤＰＣＭは威力を発揮するんだ。

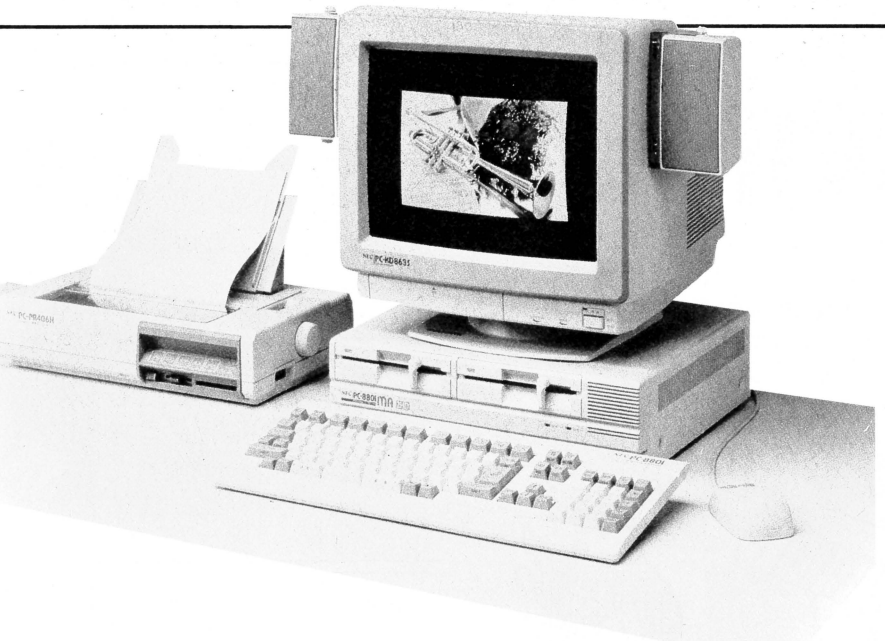
すでに、このＡＤＰＣＭ機能を持っているパソコンとしては、シャープのＸ68000（コンプティークでも買いました）が有名だけど、今度「ＦＡ」「ＭＡ」に搭載されたＡＤＰＣＭはＸ68000とほぼ同じ機能を持っている（うーん、この価格帯で、同じ機能とはスゴイ！）。

もう、ここまで書けば、みんな気がついたとおもうけど、この機能はＸ68000の『スペースハリアー』なんかで使われている「アアー」とか「ゲットレディ」などというおしゃべりをさせるためには必須のものだ。

この機能が搭載されたことで、88にも新たなゲームの世界が広がってくるってわけだ。

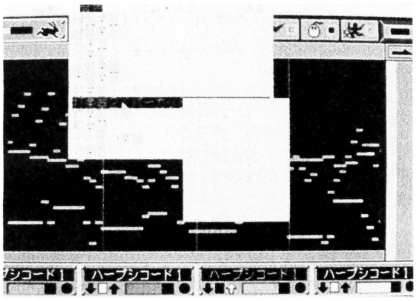
おっと、それから言い忘れちゃいけないのが、ＢＡＳＩＣの機能強化。ＦＭ音源の強化やＡＤＰＣＭ機能などが付いてくると、当然それをコントロールするためのコマンドなんかが、必要になってくるけど、「ＦＡ」「ＭＡ」のＢＡＳＩＣには、このための変更が加えられているよ。

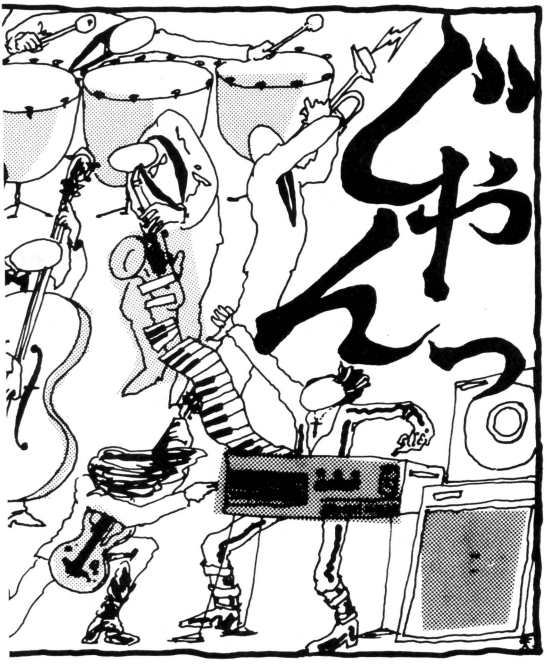
 イラスト／渡辺天留子



▲ＰＣ8801ＭＡ(本体)とディスプレイＰＣ-ＫＤ863Ｓ(118,000円)。左はプリンタＰＣ-ＰＲ406Ｓ(94,800円)。ＦＡ、ＭＡの発売に合せて、周辺機器もグッと充実した。

▶▼「インスタント・ミュージック」。マウスを使っての即興演奏もできるスグレモノ。





日本語が強化された「MA」

「ＦＡ」は、このサウンド機能の強化の他は、基本的に従来機種の「ＦＨ」と同じだ。一方「ＭＡ」は、さらに日本語関係が強化されている。

「ＭＡ」では、これまでフロッピーにおいていた辞書をＲＯＭとして本体に内蔵させた。ＲＯＭ化された辞書の大きさは512キロバイトもあり、熟語数も４万語にのぼる。ＲＯＭ化した辞書は、これまでのフロッピーの辞書に比べ、飛躍的にアクセス時間が少なくてすむ（つまり、べらぼうに早い）。これだけでも相当使い勝手が良くなったけど、「ＭＡ」ではこの変換スピードを生かすために、今までの文節変換から60文字までの一括変換に変換方式を変更した（つまり賢い！）。

高速かつ、賢い日本語変換機能を持った「ＭＡ」は、今までの「日本語処理の弱い8ビット」という定説をくつがえすだろう。

また「ＭＡ」だけにこの強力な日本語処理を生かした「日本語エディタ」が標準添付される。(エディタというのは、プログラムを開発する時に使う一種のワープロ。プログラムを書く代りに、日本語を書けばちょっとした日本語ワープロがわりに使えるものだ)

続々登場するソフト

せっかく機能が向上しても、それを活かすソフトがなければ意味はない。しかし、これも心配なさそうだ。

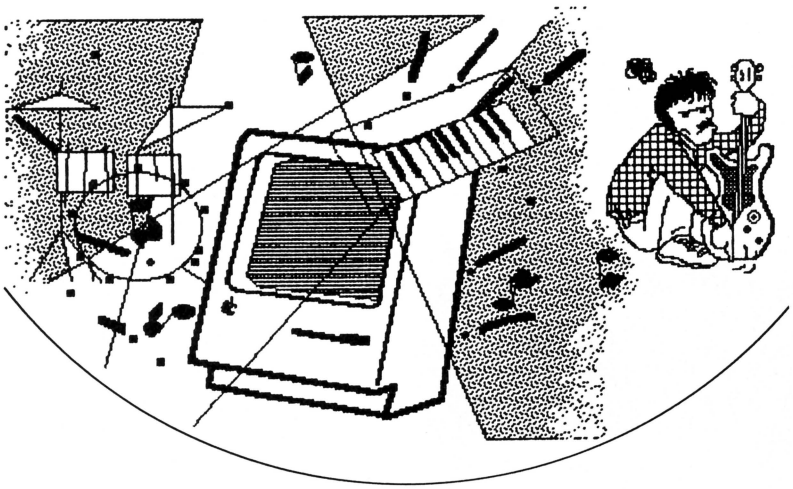
まず日本電気自身が、「ＦＡ」「ＭＡ」のサウンド機能を活用するためのソフトを発売する。その名は「インスタント・ミュージック」(14,000円)。アメリカの有名なソフトウェアハウス「エレクトリックアーツ」社が「アミガ」用に出しているソフトの機能を強化した製品だ。このソフトは、いわゆる作曲、自動演奏用ソフトで、４つのパートに分かれている。各パートごとに音符を入力したり、別々の楽器を割り当てたりすることができる。(この「インスタント・ミュージック」は、ＶＡ版も発売されるよ。ＶＡ版で作った音楽は、そのまま「アニメフレーマー」で使うことができる。「アニメフレーマー」でＢＧＭが欲しいと思ってた人は、お見のがしなく)

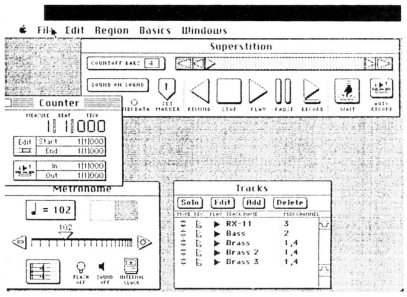
もちろん、この機能を生かした国産ソフトも続々と登場する予定だ。(残念ながら、今のところ確認されているのは、『ハイドライド３』と『抜忍伝説』くらいだけど、ウワサはいろいろ出ているのでお楽しみに)

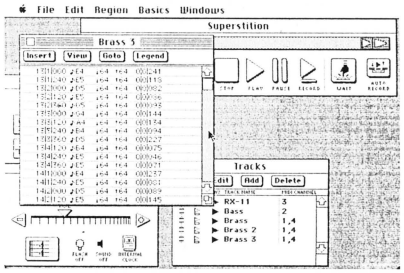
それから忘れちゃいけないのが「ＦＡ」「ＭＡ」の発売に合せて出るさまざまな周辺装置。上の写真に写っている両側に耳のようなスピーカーの付いたステレオ対応のディスプレイ（ウサギちゃんみたい）の他、各種プリンターなどが一斉に発売されるはずだ。

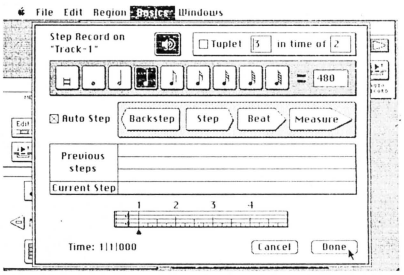
WELCOME TO Macintosh

今月はマック用の音楽ソフトを紹介するよ。MIDIを利用したMTRともいうべき「パフォーマー」と、録音したデータを自動的に楽譜に変換してくれる「プロフェッショナル・コンポーザー」の2本だ。マックでレッツ・プレイ・ミュージック！









▲「パフォーマー」の画面。(写真上) 右上の操作パネルのボタンをマウスでクリックすれば、録音・再生・巻き戻しなどが自由自在にできる。画面の左側にはカウンタとメトロノームのウィンドウが並んでいる。右下はトラックの表示。現在5トラックを使っている。
(写真中)Brass3のトラックを開いたところ。演奏データ（音の高さ・長さ・強さなどのデータ）は、このようにびっしりと数値で表される。これを切り貼りしたり、修正をしたりも自由自在。
(写真下)わしゃ、楽器が弾けんもんね〜、という人は、ステップ入力モードで1音ずつ長さと高さを指定して入力することもできる。

マックでミュージシャン気分！

このコーナー、本当はゲームを中心に紹介するハズだったんだけど、どーもマッキントッシュというマシンは、ゲーム以外のジャンルにもあまりにも優れた楽しいソフトが多いので、ついつい目うつりしちゃう。で、先月はビジュアル関係のソフトだったので、思いきって今月もわき道にそれて、「音楽ソフト」をとりあげることにします。

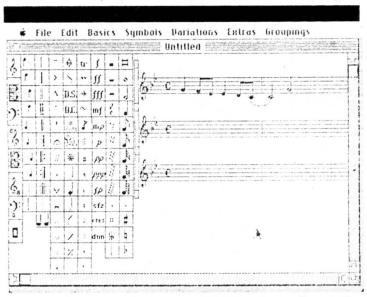
マッキントッシュというマシンは、いまやプロの音楽業界では欠かせない演奏機材のひとつになっている。有名なレコーディング用スタジオには、必ずといっていいほどマックが用意してあるし、ステージでもキーボードプレーヤーのワキに、かわいいマックがチョコンと置いてあったりする。

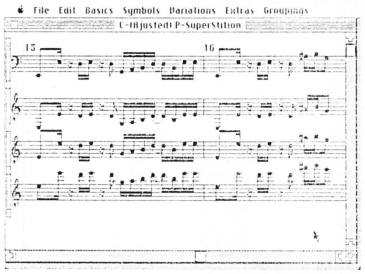
外国だと、たとえばハービー・ハンコックやスティービー・ワンダーなんかは2〜3年前からマックを使いだして、シンセやサンプリング・マシンなどをガンガンとコントロールしているし、日本ではカシオペアのキーボード奏者の向井実さんなどがマックの愛用者として有名だ。その他にも、マックを使って曲想を練ったり、音色を作ったりしている人は数えあげるとキリがない。

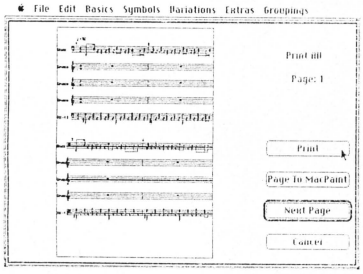
さてパソコンと音楽の関係については、本誌でも「パソコン・ミュージック・ゼミナール」で詳しく紹介してきたから、持ってるヒトはバックナンバーをひっくり返してみてほしい。まあ、簡単に説明すると、「MIDI」っていう演奏情報をデジタルであらわす統一規格のおかげで、パソコンを使っていろんな電子楽器（シンセサイザ、サンプリングマシン、ドラムマシン、各種のエフェクタなど）をいっせいにコントロールすることができるようになったワケなんだ。最近では管楽器やギターなんかの演奏もMIDI情報としてパソコンで処理できるようになって、もう音楽業界はコンピュータぬきでは生きていけないほどになってしまった。

そのなかでも、とくにマッキントッシュは、シャレたスタイルと32ビットCPUのパワー、マウスやウィンドウを使った操作の分かりやすさなどといった、フツーのコンピュータらしくない「イキ」なセンスが一流ミュージシャンたちにも大人気で、とっても優れた音楽ソフトがどんどん開発されて利用されてきたんだ。

今回紹介するのは、そのなかでも1、2を争うスグレものといわれる「パフォーマー」と「コンポーザー」。この2つは同じ会社（マーク・オブ・ザ・ユニコーン社）の製品で、セットにして使う仕組みになっている。どちらも実際にプロのミュージシャンが仕事に利用している専門家向けのソフトで、お







▲コンポーザーの画面。(写真上) あらゆる楽譜上の記号をマウスで貼りつけられる。(写真中) パフォーマーのデータをコンポーザーに読みこむと、自動的に楽譜に変換して表示。(写真下) 印刷前に、できぐあいを画面で確認する

値段はちょっと高いけれど、最高の機能を保証してくれるゾ。

「パフォーマー」というソフトは、ひとくちにいうとMIDI楽器の演奏データを録音・再生するレコーディング・ソフト。いってみれば多重録音のできるMTRみたいなものだ。けれどもテープを録音するのと違って、データは全部MIDI情報としてメモリやディスクに蓄えられていくので、ダビングや切り貼りなどの加工がものすごく簡単に、自由にできちゃう。

たとえばトラック数は、4とか8チャンネルなんてセコいことは言わないで、メモリの許すかぎり何トラックでも（！）録れるし、いったん録ってしまったデータは、自由に切り刻んでコピーしたり、つなぎ合わせたりできる。

演奏を失敗しても大丈夫。1音単位で音の長さや高さ、強さなどを修正できるし、パンチイン・パンチアウト機能を使って一部を差し替えることもできる。演奏がうまくいった部分だけをつなぎあわせて、1曲分をでっちあげちゃうなんてことも朝めし前ってわけ。

パフォーマーでは1拍の480の1までの分解能で音の長さを記録できるので、ほんのちょっとした微妙なノリまで、演奏時とそっくり同じように再現できる。反対にリズムの狂いを自動的に補正してくれる機能なんてのもある。

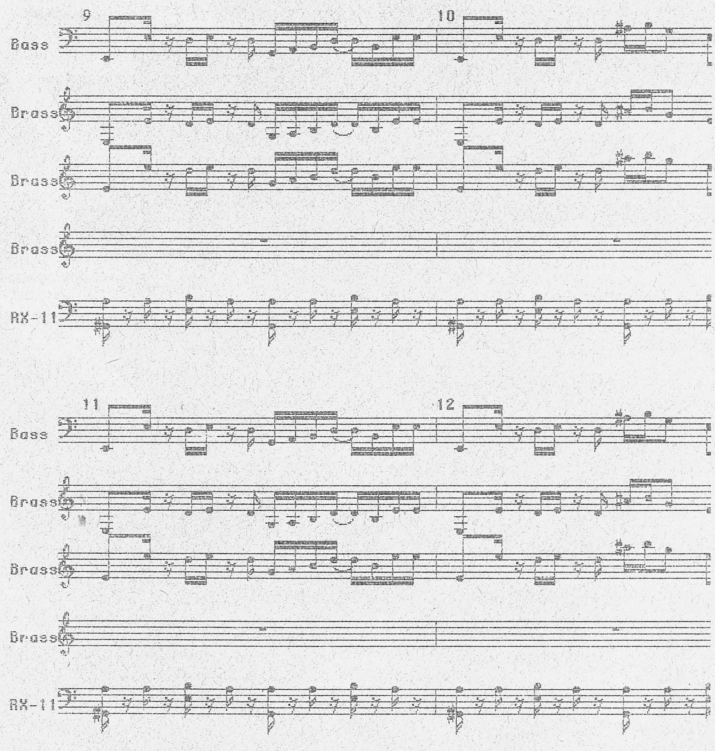
操作も実に簡単。画面にはカセットデッキの操作パネルのようなウィンドウが現れるので、プレイや早送り、巻戻し、録音ボタンなどをマウスで押せばよいのだ。こうしてパフォーマーに収めたデータをいじくって、1曲分が完成したら、あとはいろんな電子楽器でいつでも自由自在に再生できる。シンセなどの側で音色を変えたりすれば、楽しい自動演奏が楽しめるゾ。

パフォーマーのデータができたら、今度は「コンポーザー」を使って楽譜にしてみよう。パフォーマー側で「コンポーザー用」と指定してデータをセーブしておき、それをコンポーザーで読みこむだけで、いま演奏したばかりの曲が楽譜になって画面に表示される。

コンポーザーには楽譜に使われるすべての音符や記号が登録されていて、好きな位置にマウスで貼りつけられるので、細かいところはコンポーザー側で追加すればよい。この他にコンポーザーには表題をつけたり、小節番号を自動的につけたり、さらには歌詞を書きこむ機能までついているのだ。できあがりの楽譜はイメージライタやレーザライタで打ち出せば、リッパな出版物のできあがり、ということになる。

また、コンポーザーでは、最初から音符をペタペタとマウスで貼りつけて楽譜を書くこともできる。こうしてできあがった楽譜データを、逆にパフォーマーに読みこんで演奏させることもできるので、楽器を弾けない人はコンポーザーでデータを作ればイイね。

MIDIのデータはパソコン通信でどんな遠いところでも送れるから、遠く離れた海の向こうのスタジオにデータを送って、ダビングを行うなんてことも可能なんだぜ。

てなわけで「パフォーマー」と「コンポーザー」の組合せは、日夜、世界中の音楽スタジオで活躍しているのでした。

▲イメージライタ（プリンタ）で打ち出せば、ハイこのとおり

角川文庫

角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(238)8521(営)/振替東京3-195208

映画公開（'88年春）
機動戦士ガンダム
逆襲のシャア

富野由悠季

ガンダムフェア

'88年春開催

「ガンダムシリーズ」ついに文庫で登場!!

機動戦士ガンダム Ⅰ～Ⅲ 各420円 絶賛発売中

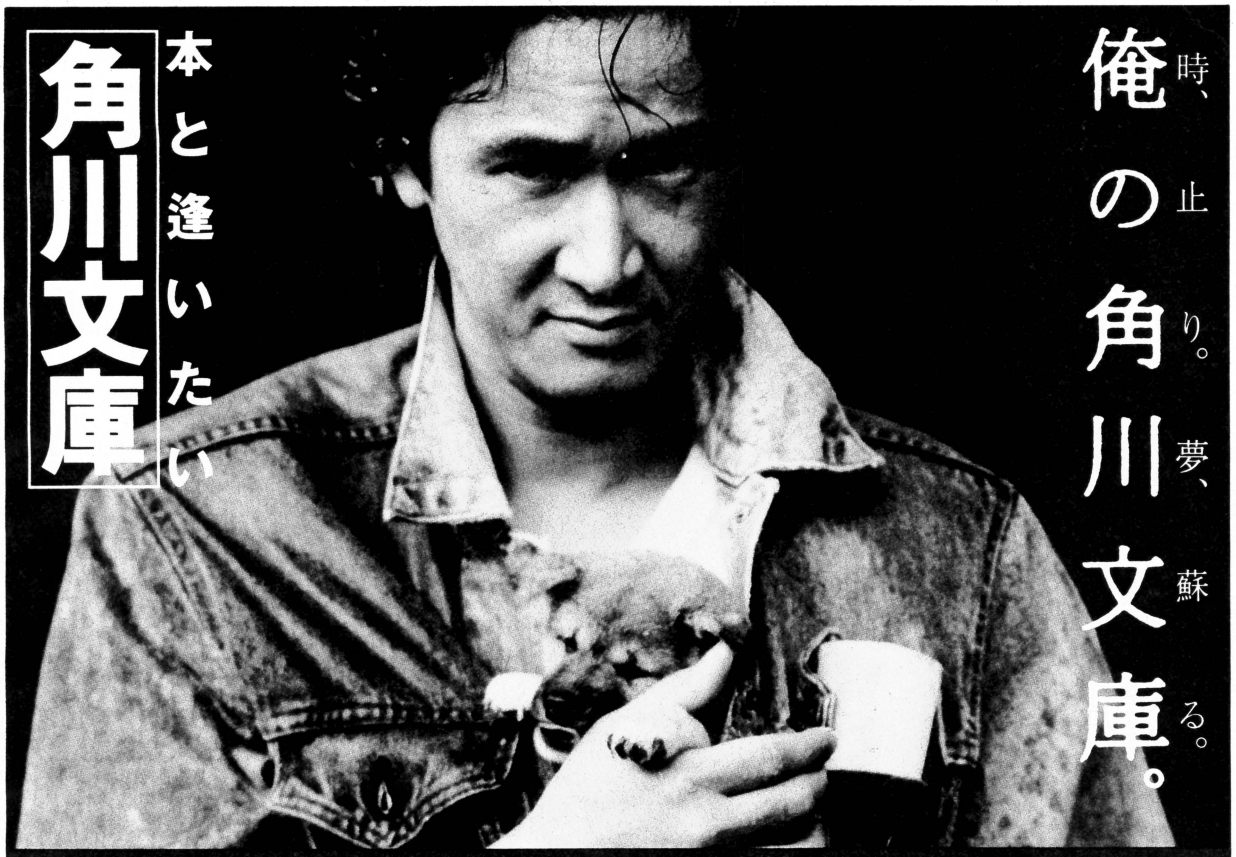
続刊 機動戦士Zガンダム Ⅰ～Ⅴ

伝説巨神イデオン Ⅰ～Ⅲ

富野由悠季の既刊本

バイストン・ウェル物語より リーンの翼 ①～⑥ 各460円

ファウ・ファウ物語 上・下 各380円



'87冬のフェスティバル実施中

- 與謝野晶子 **全訳源氏物語**（上）（中）（下）映画化 …各620円
- 松本清張 **失踪の果て** …340円
- 黒岩重吾 **◉ガラスの庭** …380円
- 笹沢左保 **夫と妻の時効** …420円
- 佐野　洋 **◉ひとり、そしてそれだけ** …380円
- 大藪春彦 **◉みな殺しの歌** …490円
- 森村誠一 **新・オリエント急行殺人事件** …380円
- 片岡義男 **◉星の数ほど** …300円
- 半村　良 **◉ラヴェンダーの丘** …340円
- 西村寿行 **◉魔境へ、無頼船** …490円
- 和久峻三 **◉山田長政の秘宝**（シャム日本人町の超人） …490円
- 森村誠一 **新・オリエント急行殺人事件** …380円
- 片岡義男 **◉星の数ほど** …300円
- 半村　良 **◉ラヴェンダーの丘** …340円
- 西村寿行 **◉魔境へ、無頼船** …490円
- 和久峻三 **◉山田長政の秘宝**（シャム日本人町の超人） …490円
- 栗本　薫 **◉魔界水滸伝7・8**（7）490・（8）460円
- 草野唯雄 **殺人交響曲** …340円
- 赤川次郎 **冒険入りタイム・カプセル** …420円
- **殺人はそよかぜのように** …380円
- **忘れられた花嫁** …420円
- **あなたの夜とひきかえに** …380円
- **◉妖星のいけにえ** …340円
- 勝目　梓 **ボディーガード午前四時** …380円

- 門田泰明 **狙撃** 特命武装検事黒木豹介 …460円
- 西村京太郎 **寝台特急八分停車**（ブルートレイン） …420円
- **殺しのインターチェンジ** …420円
- 志賀　貢 **◉白衣のないしょ話** …380円
- 林　真理子 **◉失恋カレンダー** …380円
- 志茂田景樹 **嬬恋美女伝説**（つまごい） …460円
- 藤川桂介 **◉宇宙皇子6** …490円
- 富野由悠季 **◉機動戦士ガンダムⅠ・Ⅱ・Ⅲ** 映画化 …420円（機動戦士ガンダム 劇場アニメ'88年春松竹系全国ロードショー）
- 青柳友子 **ミスティ・ガール紅子 カフェバー「クロ」の殺人調書2** …380円
- **殺人者は二度ノックする** …380円
- 荒俣　宏 **◉帝都物語** 全10巻完結・映画化 …各（1・2）340円 各（3・10）380円（超大作'88年新春映画化 東宝洋画系ロードショー）
- 山田詠美 直木賞受賞作 **ソウル・ミュージック ラバーズ・オンリー** …340円
- 内田康夫 **◉高千穂伝説殺人事件** …540円
- ヴェルヌ **八十日間世界一周** テレビ化 …420円
- バー・ネット **◉小公子セディ** テレビ化 …420円
- ディディエ・ドゥコワン **ラブ・ストーリーを君に** 映画化 …260円
- アレクサンドル・デュマ **三銃士**（上）（下） テレビ化 …各580円

◉は最新刊

角川文庫はおまつりです。

角川文庫まつり 全国の書店で **実施中**
【'87年10月～'88年3月】

わたせせいぞうイラスト入りオリジナルグッズ
1800名様にプレゼント

文庫まつり期間中のフェア作品と新刊の帯に付いている応募シール（2枚1組）をハガキに貼ってご応募ください。
●第一次抽選'87年12月31日までの応募者の中から●第二次抽選'88年1月より'88年3月31日までの応募者の中から、それぞれ抽選をおこないます。
第一次、第二次抽選ともA、B、Cの各賞300名様、計1800名様に差しあげます。住所、氏名、年齢、職業、希望賞品（1点）を明記の上、下記宛先までご応募ください。**A賞スウィングトップ、B賞ビッグクッション、C賞ウォッチ**
●応募先　東京都千代田区富士見2-10-36飯田橋郵便局留置　角川書店「角川文庫まつり」係〒102　●発表　賞品の発送をもって変えさせていただきます。

遂に誕生！

我が国初の——通信講座

FMミニ放送局、カラオケ工場、
マイコン・ロボット……面白キットがどんどん作れる!!

遊ぶメカから役立つ
やさしく覚えられ、

すぐ

案内書無料贈呈

「これならやさしい」とスゴイ人気!!

工作キットがユニーク。

まえから、エレクトロニクスに興味があったが、学校の授業ではまったく教えてくれない。この講座は基本から学べるし、工作キットがユニークなので最高です。

（宮城県仙台市　柴田浩二）

ハードウェアも面白い。

パソコンマニアです。ソフトのほうは自信があるが、ハードの分野はさっぱり。ブラックボックスの中味も、パーツをいじっていれば楽しいし、とにかく奥が深い。

（東京都八王子市　川村康之）

初心者でもわかりやすい。

子供のころ凝った鉱石ラジオのことをふと思い出し入会してみた。とにかく便利になったものだと驚くばかり。講師の先生のアドバイスも大変わかりやすく、初心者でも気軽に受講できるのがうれしい。

（北海道滝川市　田中志郎）

●お急ぎの方は電話で!!

☎03(366)2411

通信教育部 電子工作 557・L係

年中無休 AM7:00から PM9:00まで

●とじ込みハガキでどうぞ!!

電子工作の魅力を詳しく紹介した案内書を無料でお届けします。とじ込みハガキで、今すぐお申込みください。

案内書無料贈呈

〒166 東京都杉並区高円寺南1の33の3　東京ホビーセンター

実用キットまで、ICを使った電子工作が

応用自在!!

●コンピュータ時代のハイテク・ホビー

電子工作通信講座

面白い!

作れる!

ELECTORONIC EDUCATION

キミの部屋が夢のハイテク工場!!

快挙!!日本初のICクラフトスクールが誕生して大反響。

今や、エレクトロニクス全盛時代。チビっ子から大人までブームのゲームマシンのみならず、オーディオ機器や楽器、各種OA機器、家庭用電化製品、自動車まで満ちあふれている。ところが、ハードウェアとなると、一部のマニアを除いては、ほとんど無知といっていい。ICやLSIなどの集積回路、抵抗、ダイオード、トランジスタ…これらの電子部品は基本知識と技術さえ覚えれば、誰でもいともカンタンに使いこなせる優秀なクラフト・パーツに変身する。このICクラフト＝電子工作の通信スクールが誕生して今、大反響だ。

電気の知識がなくても大丈夫!!工作を楽しみながら短期マスターできる。

「電子部品なんて見たこともない。むずかしそう」だって?大丈夫。新しいことは見逃さない好奇心と、マジメな遊び心さえあればOK。電子工作の入門から実作、理論までやさしく体系化したテキストで学べば、電子部品の基本知識から工作のテクニック、応用のしかた、自作マシンの作りかたまで完璧にマスターできる。しかも、教材はトレーニングキット付きだから、その気になれば、始めたその日にもイッキに完成させてしまうこともできる。またテキスト監修は、都立科学技術大学学長の渡辺茂先生、電子工作のバイオニアとして有名な高田継男先生を始めとした講師陣のアドバイスが受けられるので安心。

★キミも当講座で電子工作をマスターして、知的ホビイストの仲間入りしないか!!入会案内書は無料なので、

コンプティーク ネットワーク

イラスト／椙村嘉一

クリスマス、お正月といえば、新作ソフトのシーズンといってもよいでしょう。
さあ、キミも情報部員になれるチャンスだよ！　のがさないでね。

今月も新部員が続々誕生

黒須くんは着実に１点ずつ得点を重ねています。今回は、『ガリウスの迷宮』でキャラクターのVITを最高にする方法と『信長の野望・全国版』で自国を育てる簡単な方法を発見してくれた。西村くんは『ボクたちパソコン通信坊』にレポートを送ってくれた。『ドクター四谷のSLG研究所』からは３人。真岩くんは『エルスリード』のかくれ画面を発見してくれた。川上くんは『ホテルウォーズ』の完全必勝法を発見してくれた。上村くんは『OGRE』で、誰でもOGREに勝てる方法を発見してくれた。

Tシャツも新しくなり、昔に比べてコーナーも増えたことだし、どんどん、情報を送ってほしい。

もうすぐ、ソフトもどんどん発売されるしね。

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されていき、右のポイント表示にそってランクアップしていく。

もちろんすごい情報なら一発でスーパースペシャルだよ！

スーパースペシャル	11pts.～
スペシャル	6～10pts.
ジェネラル	1～5pts.

情報部員名簿

前号に追加分

General

■黒須義之〈東京都〉(3)

■西村雅之〈奈良県〉(2)

■真岩孝成〈兵庫県〉(1)

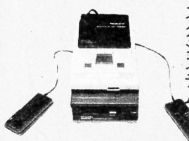
■川上　崇〈大阪府〉(1)

■上村雄一〈福岡県〉(1)

情報部員になると

情報部員に認定されると、編集部から調査票とアンケート用紙が送られてくる。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られる。なお、名簿に名前が発表されているのに調査票が届かない方は御連絡下さい。〔部員に贈られる副賞〕スーパースペシャルにはＦＣディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフト。スペシャルは特製ＴＥＬカードと希望ソフト１本。ジェネラルには特製Ｔシャツだ。

〔情報の送り先〕
〒102 東京都千代田区
九段南４－７－16
市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ
コンプティーク編集部



◀スーパースペシャルにはＦＣディスクシステム

※ファミコン本体は含みません。

▲麻宮騎亜先生直筆のＴＥＬカード

▲ジェネラルに贈られるＴシャツ

◀情報部員には部員証が贈られる

HIROBA NO CORNER

ひろばのコーナー

- ●リーダーズトーク
  &グラフィックゲリラ
- ●セッショントーク
- ●コンプティーク　海外特派員報告
- ●追っかけタカノのアイドル日記
- ●インフォメーション
- ●エキサイティングライブラリー
- ●さはんじの徒然日記
- ●パズル・クイズ
- ●ザ・プレゼント
- ●コンプティークビルボード
- ●押しかけソフトハウス訪問

READERS' TALK and GRAPHIC GUERRILLA

もうすぐクリスマス！　ひろコは一年中でいっちばんクリスマスシーズンが好きなの。だってなんだか街中がきれいに飾られてて、ワクワクしちゃうんだもん。みんなにも、すてきなクリスマスが訪れますよーに！

▶北海道　海賊艇Kクン　クリスマスには何か予定ありますか？

この間、ゲームセンターで『アフターバーナー』をやった。あのシューティング、迫力、ほとんど気分はトム・クルーズ！　だった。

神奈川県　山本　晃

※ほんと！　そういえばそんな感じだね。ひろコはトム・クルーズよりもマット・ディロンの方が好きだけど。（ひろコ）

ボクの友だちが駅でおじさんに足を踏まれた。ひかえめな彼はおじさんが後ろを向いたすきになぐるマネをした。

しかし、その姿がしっかりガラスに映り、おじさんからにらまれたのであった。

東京都　倉地　豊

ボクは見た！　それはボクたちバレーボール部の試合の日のことであった。電車の中に赤ちゃんが乗っていた。

赤ちゃんが窓に頭をぶつけたので、泣くかなぁーと思っていると、なんとその赤ちゃんは、それが楽しいらしく、何度も何度もぶつけていた。あぶない赤ん坊だ……。

奈良県　中島徳広

※すえおそろしい赤ちゃんですね。と心配してしまうひろコです。（ひろコ）

『ザナドゥ・シナリオII』を買って最初の画面をプレイしていると、ピコピコ音がする。ボクはこれを故障だと思い、店にとりかえに行ってしまった。情けない。なるべく名まえは出さないでね。

神奈川県　渡辺　昇

※出してしまいました。ワタナベノボルくん。みんなから同情が集まると思うよ。（ひろコ）

修学旅行へ行った。女湯をのぞこうとした8組の奴らが先生に見つかって、タオル1枚で正座させられてスリッパでぶんなぐられていた。う〜ん青春だ!!

愛知県　近藤直樹

※青春とは甘く切ないものですね。（とうに青春を過ぎたサトウ）

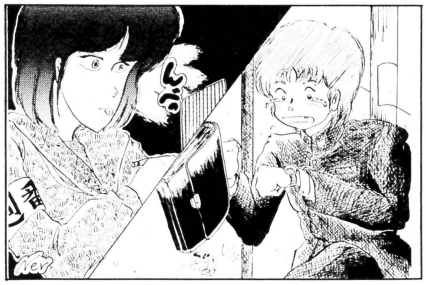
朝起きると7時30分だった。完全に遅刻だ！　と思い、ボクは家を飛び出した。チャリンコを飛ばした。

前方からバスが来た。ボクは歩道にはいろうとした。…コケた。ひじをスッた。かまわずつっ走った。通行人のかばんにあたった。ビールのケースにつっこんだ。頭と腰を打ち、さらにひじをスッた。血だらけになった。かまわず飛ばした。なんとか間に合ったが……しかし、ひさびさに熱血してしまった。

東京都　棚原　厚

※キミも青春してるね。遅刻にならなくてなによりです。でも自分のからだは大事にしてね。（ひろコ）

父の友人から電話が来た。話が終わって切る時に、彼は「それじゃこんにちは」と言った。一瞬、目が点になり、ひとりで笑いころげてしまった。ふつうは「それでは失礼いたします」とかなんとか言うよね？



▲北海道　村山吉隆クン　きっとキミは毎日、遅刻してるんじゃないの？　遅刻はいけません。またおたより書いてね。待ってるよ

熊本県　森貴美代

※ひろコもよく妙なことをくちばしってしまうのです。自宅の電話に出る時も「はい、コンプティークです」とか言っちゃうの。　（ひろコ）

ボクの友だちのKが嘆いていた。「なぜ世の中は不公平なのだろう」。Kが言うには、彼はファミコンさえ買ってもらえない貧乏(?)で、ボクはたくさんファミコンソフトを持っている上に、今度はパソコンまで買ってもらうなんてひどいというのだ。Kにはボクのような粘りがない。粘りさえあれば親を口説くくらいちょろいもんさ……なんてね！

宮崎県　山本直樹

※おとーさん、おかーさんはきっとお見透しです。キミはなんてやさしいご両親に恵まれたのでしょう。

（ひろコ）

私のいとこの子どもで太一という2歳の赤ん坊がいます。最近、よくしゃべるようになって楽しいのだが、私が試験の勉強をしていると、そばに寄って来て、私のノートにぐちゃぐちゃわけのわからないことを書きなぐり、「たーちゃん、べんぢょ」と言うのである。べんきょうがべんぢょとは。

千葉県　宮沢智恵子

※寛大な心をもってね。　（ひろコ）

※今月は、女の子からのおたよりが多くてうれしいな。　（ヨシダ）

※ボクは男の子が好き。

（ヒサキ）

▶茨城県　地球丸クン・パートⅠ　同人誌を作ってるんだって？　来月は、「コンプティーク・ビルボード」あてにも送ってね。

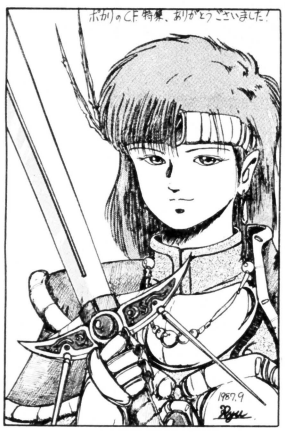
GRAPHIC GUERRILLA

▲愛知県　SHINTWOクン　海軟風シンドロームにかかってる人は多いらしいよ

▲愛媛県　如月忍クン　女子校の雰囲気がよく出てます　どうやって取材したの？

▲愛媛県　羽生蒼クン　女の子の『ディーヴァ』ファンはやはり視点が違うね！

▲東京都　海軟風クン　今度どっとまとめて作品を送ってください。お手紙もね



▲新潟県　Ryuクン　だんだんうまくなってるね。よいことです

▲鳥取県　おりおんクン　初投稿ですか？　キュートでよいですよ

▲埼玉県　樹沙弥華クン　いつものようにスルドい流し目がすてきです

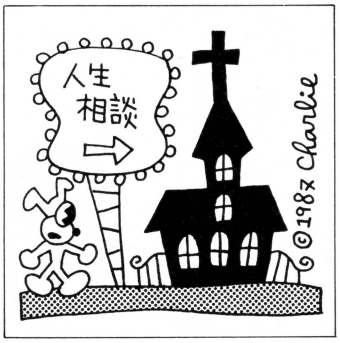
▲茨城県　地球丸クン・パートⅡ　やっぱし、キミもオタッカーだったのね

ひろコ's コラム

人を救うことが趣味のトマス宇治谷が、キミの悩みを即解決!!　ってなわけにいくといいんだけど(ひろコ)

諸君、わしゃ宇治谷じゃ。今月は「ドラゴン・ジム」でなんとわしゃ坊主なんじゃ。こっちが神父であっちが坊主……ま、えーじゃろ。神様は心の広いお方じゃもんね。

♥トマス宇治谷の人生相談



こんにちは。今日も頑張るひろコです。今月はようやくみなさんからの悩みが届いて、本格的に相談ができそうです。

宇治谷（以下う）　みなさんとか言ってるけど、来た手紙はわずか1通じゃ。見栄をはっちゃいけない、素直な性格が人間一番だとわしゃ思うんじゃが…。

ひろコ（以下ひ）　もー、トマスはいきなり細かいことにうるさいんだから。見栄じゃなくて言葉のアヤですよ、プン!!

う　プン…でおぬし、ひねくれ者じゃな。まあいいからとにかく手紙を見せてほしいんじゃ。わしゃ相談に燃えてるんじゃ。

ひ　はいはい、わかりましたよーだ。ではちょっと長いけどいきますね。

「僕は歌手になりたいのです。それも演歌歌手。理由は家計を助けることと、私のおじが演歌歌手になるのが夢だったからです。その夢を引きつごうと思いまして…。好きなだけではダメなのはわかっています。しかし自分の歌唱力を伸ばす意味でも演歌歌手、もしくはふつうの歌手になりたいのです。どうしたらいいでしょうか。〈大阪府、山崎登（仮名）14歳〉

う　ふむ、しかしわしゃよくわからんのじゃが、この人は今すでに歌がうまくて歌手を目指してるんじゃろか。〝歌唱力を伸ばす意味でも…〟ってところからするとそーでもないんじゃろか。

ひ　うん。歌手、とくに演歌なんかだと上手な人じゃないと難しいわよね。歌手になってから歌唱力をつけたいっていうのは、なんか逆って気がする。レッスンしてうまくなってデビューでしょうね。

う　家計を助けるとか夢を引きつぐっちゅうのは、わしゃはっきり言って好きじゃ。この人の場合、心はすでに演歌の世界にひたってる感じがするんじゃ。

ひ　そおね。でも、まず結論から言えばちゃんと先生についてレッスン受けたほうがいいと思うな。まだ14歳だもの、時間はたっぷりあるし、あせらなくてもね。

う　そうじゃそうじゃ、わしゃなんかもうトシくっとるがちっともあせっとらんぞ。てなわけで、また来月もよろしくね。

クリスマス・ソフト大プレゼント！

特集、ソフトエキスプレス、ハウトゥーウィンのページで、左のプレゼントマークのついているソフトを読者にプレゼントします。官製ハガキに、住所・氏名・年齢・欲しいソフト名・機種名を書いて送ってください。応募者多数の場合、抽選にて当選者を決めさせていただきます。締切りは12月7日です。

※現在開発中のソフトは、発売後にプレゼントを発送することになります。ご了承ください。

●ソフトプレゼント一覧

- 『ドーム』……1本
- 『シャティ』……1本
- 『プロ野球ファン』……1本
- 『アンドロギュヌス』……1本
- 『ガイフレーム』……1本
- 『獣神ローガス』……1本
- 『ハイドライド3』……7本
- 『サイキックウォー』……3本
- 『天地を喰らう』……5本
- 『大戦略II』……1本
- 『T.D.F.』……5本
- 『ティル・ナ・ノーグ』……3本
- 『Ys』……3本
- 『ウルティマIV』……3本
- 『抜忍伝説』……2本
- 『ヤシャ』……3本
- 『ウイングマンスペシャル』3本
- 『ウシャス』……2本

☆雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。

コンティク

海外特派員報告

海の向こうでオリンピックが始まる……

知人を訪ねて、韓国・ソウルへ。飛行機で2時間、民防（全国的な軍事訓練）と重なったせいもあって、空港から市内へ入るまでが一苦労。日本との時差はわずか1時間（今年から導入したサマータイムのせいなので、冬は時差なし）、気候差はほとんどなし。加えて、空港には日本語を話す韓国人が大勢いて、急にふくらんでしまった財布だけで、日本との違いを確認せねばならなかった……。

ソウルは、来年9月のオリンピックを控え、街のいたるところで、道路工事やビルの新築工事が。再近代化とでも表現すべき街の勢い、そして、そこに住む人々の生命力の強さと優しさ……。

▲パルコはパルコでも、こちらはPARKO。本家からクレームがついて、もうすぐ名称変更するらしい（狸鳴洞にて）

知人の家を後にする時、一家総出（2匹の犬も）での盛大な見送りには面食らったが、別れ際のお互いの涙には、民族とか歴史とかを超えた何かがあるような気がしてならなかった。　（片岡英典）

大江戸裏ワールド

中野豪

追っかけタカノのアイドル日記

今月号の浅香唯ちゃんのアイドル・データバンクはもう読んでくれたかな。今回の追っかけは、そのデータバンクの取材にくっついて、9月15日に日比谷野音でおこなわれた唯ちゃんのコンサートへ行ったのだ。デビュー3年目の唯ちゃん。でもこれがファーストコンサートだって聞いてビックリ。ファンには待ちに待ったコンサートということで、最初からみんな大ノリ。ちいさなからだをはずませて、スケバン刑事のテーマ曲「瞳にSTORM」や「虹のDREAMER」を歌った時には会場はソーダチ。唯ちゃんもノリにノッて、アンコールのアンコールを3曲も歌ってくれた。唯ちゃんがコンサートの最後に言った「これからももっとすてきなたくさんの出会いをして、がんばっていきたいと思います」という言葉がピッタリのさわやかなコンサートでした。会場に結花ちゃんと由真ちゃんがいたのも嬉しかったな。

グッズ GOODS

秘密兵器のワギャナイザー

ナムコから、またまた不思議な秘密兵器が発売された。この「ワギャナイザー」は、地球上に飛び交うさまざまな音をサンプリング（録音）し、その「ボイスエネルギー」をシウティング（発射）できちゃうというものなんだ。

TV の時代劇の名セリフとか、友だち、お母さんの口ぐせなんかをサンプリングして、「音の借りもの大会」なんてのを開くのも楽しいんじゃない？

撃っても決してケガ人を出すことはありません。「ワギャナイザー」は人に向けて撃ってください。4800円で全国の百貨店、小売店で発売中！

HIROBA ひろば HIROB

EXCITING LIBRARY

エキサイティング・ライブラリー

読書したいけどお金のない人のためのコーナーです。どんどん応募されたし

BOOK REVIEW

まさに毒矢のような短編

今、世界中でいちばん売れてる作家といえば当然、この人、ジェフリー・アーチャーだよね。株で大負けして子どものミルク代稼ぎのために「百万ドルをとり返せ！」を書いたのは有名な話だね。その著者の'80年に発表された唯一の短編集は長編同様、冴えてます。

▲十二本の毒矢　J.アーチャー著／永井淳訳
新潮文庫　400円

RPG初心者にも上級者にも

「月刊ウォーロック」10月号は〝ライブ・ロールプレイングゲーム〟特集。安田均の「スター・デザイナー群像」はシド・サクソンだ。

じわじわ人気上昇中の〝How to Play『T & T』〟も好調。

RPGファンのキミにとっては、こたえられない一冊でしょう。

▲ウォーロック　S.ジャクソン&I.リビングストン監修
社会思想社　480円

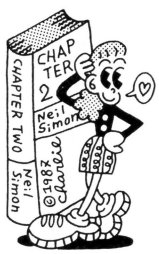
ふたりなら倍楽しいね！

ふたりがそれぞれ、「戦士の書」「魔法使いの書」を使ってひとつのゲームを進めるという画期的なゲームブック。ひとりでもふたりでもプレイできるぞ。

戦士の王子クローヴィスか魔法使いの王子ロタールのどちらかを選び、対立、協力をくり返し宝を手にしよう。

▲王子の対決　S.ジャクソン&I.リビングストン監修
社会思想社　1000円

ひろコの 今月の一冊



▲ノルウェイの森、上・下巻／村上春樹著／講談社
各1000円

待ってました。ひろコの大好きな村上春樹の2年ぶりの待望の長編です

「蛍」だけではなく、村上春樹の多くの作品の〝個人的〟な部分を集めて構成したような印象を受ける。挿入されたエピソードの重複は、創作の放棄を感じさせる箇所すらある。しかし、記号論的要素はさらに強くなり、この点は考えれば考えるほどおもしろい。「パン屋再襲撃」において初めて試みられた〝ワタナベノボル〟なる固有名詞の、ブローディガンの「アメリカの鱒釣り」風な使用法はさらに拡大され、今回は、4人の名まえを持った女性が登場する。

彼女たちのキャラクターは、どれをヒロインにもってきたとしても自然（村上春樹の作品として）なものである。それは〈直子と緑〉、〈レイコさんとハツミさん〉というふたつの集合に分類できる。主人公でありナレーターであるワタナベトオルと直接かかわる女性たちふたりは漢字表記によりその存在感を強調され、〝また友だち〟という形で知り合った女性たちはカタカナ表記により抽象性を帯びることになる。ワタナベトオルもカナであることを考えるとこのふたりもナレーターなのであろう。

しかし私にとっては〝村上春樹のレベルに達していない〟小説に思えるのである。

先江進文庫 7

よい本を読むってことは、自分への贈りものだよね

▲シー・ヴィクトリー号の脱出　J.クライヴ&N.ヘッド著
新潮文庫　640円

私がこれから物語る事件は、巧妙に仕組まれた殺人事件です。
私はその事件の探偵です。
また証人です。
また被害者です。
そのうえ犯人なのです。
……とこれはセバスチャン・ジャプリゾの有名な「シンデレラの罠」の書き出しだ。このミステリーなどは、まるで読者を催眠術で操るかのような不思議な魔力を秘めている。

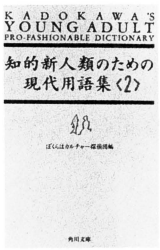
一方、ブレット・ハリディの「死刑前夜」

 BOOK REVIEW で紹介した本をみんなにプレゼントしちゃうよ。ほしい本のタイトル、住所、氏名、年齢を明記の上、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部　エキサイティングライブラリー係まで。

キミははたして現代人かな

現代の若者のオピニオンリーダー10人が、それぞれの得意分野を語った。泉麻人の「風俗」、山川健一の「音楽」畑中佳樹の「映画」、中沢新一の「思想」などなど、用語の平板な説明にとどまらない、現代のカンヅメみたいな1冊。

あと1年ぐらいは新鮮なはず。



▲知的新人類のための現代用語集〈2〉ぼくらはカルチャー探偵団編　角川文庫　340円

悲劇的です。今回は

ウェクスフォード警部シリーズ第6作め。

8万人の観客を集めた野外コンサートは、一見、成功したかに見えた。その興奮も醒めぬうち、コンサート会場のはずれから、顔面を叩きつぶされた女性の死体が発見されたのだ。とにかくレンデルはおもしろい！

▲偽りと死のバラッド　R.レンデル著／深町眞理子訳　角川文庫　460円

英雄コナンの幼少の頃は？

エンドレスクエストシリーズ第6弾。キミはこの物語の主人公、14歳の少年コナンだ。

キミは自分の力をためすため、親友キールタとともに旅に出る。途中、知り合ったアキロニア王子の遺言「地図をアキロニアに持っていくこと」、それが新しいキミの目的になる。

▲戦士コナン　J.M.ワード著　馬渕和子訳　富士見書房　480円

探偵？　いえ本職は俳優！

チャールズ・パリスシリーズ第4作め。俳優チャールズに久しぶりの仕事が舞いこんだ。

テレビの職業当てクイズに〝俳優〟として出演するための顔の売れていない俳優として。

しかし、本番のクライマックスで起こった殺人事件を解決したのは名探偵チャールズだ。

▲毒殺は公開録画でS.プレット著／藤本直訳　角川文庫　420円

殺人はかわいいのがよい

国民的アイドル星沢夏美を尾行し、彼女の住居をつきとめた克彦は、そこで、夏美が、ひとりピアノを弾き、堂々とオペラを歌いこなすという信じられない光景を目撃する。その時から克彦は事件に巻きこまれることになる。さて、事件の真相はいかに？

▲殺人はそよ風のように　赤川次郎著　角川文庫　380円

では、話の語り手が最後の最後にきて、読者が思い込んでいた人物とは別の人物であったという、ミステリー作家・小泉喜美子さんをして「ええっ、そんなはずがない」と驚嘆させたトリックが仕掛けられている。

どんでん返しの名人といえば、マイケル・バー・ゾーハーにとどめをさす。「過去からの狙撃者」では、最後に3回連続のどんでん返しで、読者は七転八倒する。1回目の引っかけが、2回目のひっかけの布石になっていて、…そしてさらに……というのだからたまらない。騙された感覚がたまらなく快感なのだ。

とこのように小説でのトリッキーな手法にもいろいろあるが、今月おすすめの「シー・ヴィクトリー号の脱出」ではどんでん返しというほど強烈なものではないが、ひとつの特殊な手法によって、途中まで冒険小説だと思って読んでいたものが、最後にはまじめな戦争ドキュメンタリーに変貌してしまったのだ。そして私の心の中で何かが、じわーっと、広がっていった。つくづくと私は思う。小説家は、人の心を操るマジシャンだと。

時は1982年の夏、おりしもイスラエルのレバノン攻撃が激しくなりかけたときの話。地中海のキプロス島で、第2次大戦中のイギリス海軍の駆潜艇を改造したシー・ヴィクトリー号を使い、観光客相手のチャーター業を営むフォレスター。ある日彼のもとに3人の男がもってきた仕事、それはなんと、イスラエル艦による海上封鎖中のレバノンへ、TV取材班を運ぶという危険な仕事だった。

イスラエル艦に出会いながらも、なんとかレバノンのベイルート近くのジェーニエ港に入港すると、こんどはレバノンを逃れようとする人々の群れが、乗船を求めてフォレスターに哀願する。キプロスにもどったシー・ヴィクトリー号は、戦火の激化するレバノンへふたたび向かう。ジューニエ港で待つ、あの人々を見捨てるわけにはいかない。

話は、レバノンで取材を続ける男達の活躍をからめ、PLOのテロ攻撃で失明した男とその妹の運命をたどり、冒険小説のエキサイティングクオリティを保ちながら、シー・ヴィクトリー号は最後の平和なエンディングへと、航海を続ける。

さて、もうすぐクリスマス。私なら、自分へのクリスマスプレゼントとして、エキサイティングな1冊をプレゼントしたい。

キミもどうかな？

イラスト／中村　亮

徒然日記

さはぢの

10月3日（土）〝かっとびマンガ家ＹＳＲグランプリ〟なるバイクレースが開催された。コンプレーシングチーム出場!!　と話題になったとかならないとか…。でも成績は言わぬが花。

このレースはバイク好きのマンガ家を中心に、その関係者(編集者・カメラマン等)に参加を限定したいわゆる〝ギョーカイレース〟として、今回でシリーズ２戦目を迎えた。

当然、出たがりわがコンプも３チームを結成して３時間耐久レースにエントリーすることになった!!　しかもみんなレース初出場。特にオイラの場合、免許を取って１年余り……。教習所以外ではバイクに乗ったことがないという強者(つわもの)!?　でも気分はレーサー！〝何人(なにびと)たりとも俺の前を走らせない〟独特なライディングにハングオン。んでもって表彰台でのシャンペンシャワー……。

ん～ヒジョーに甘かった。転倒につぐ転倒の散々たる結果。抜かれ際に隣りのバイクと接触転倒、スーパーマンみたく地面を滑ってたら今度は後方からのバイクにひかれちまった…。オイラこのまま死んじゃうんじゃないかと真剣に感じちゃったヨ。ホント怖かった。幸い日頃のおこないがいいもんだから大事にはいたらなかったけど、翌日はもう全身打撲で動けなかった。ションベンに行くにもひと苦労…。

それよりもオイラはこのレースのためにメットからブーツまでそろえたのに、おニューのメットなんか使い物になんねえの。まだローン８回も残ってるのに…。

PUZZLE・QUIZ　パズル・クイズ

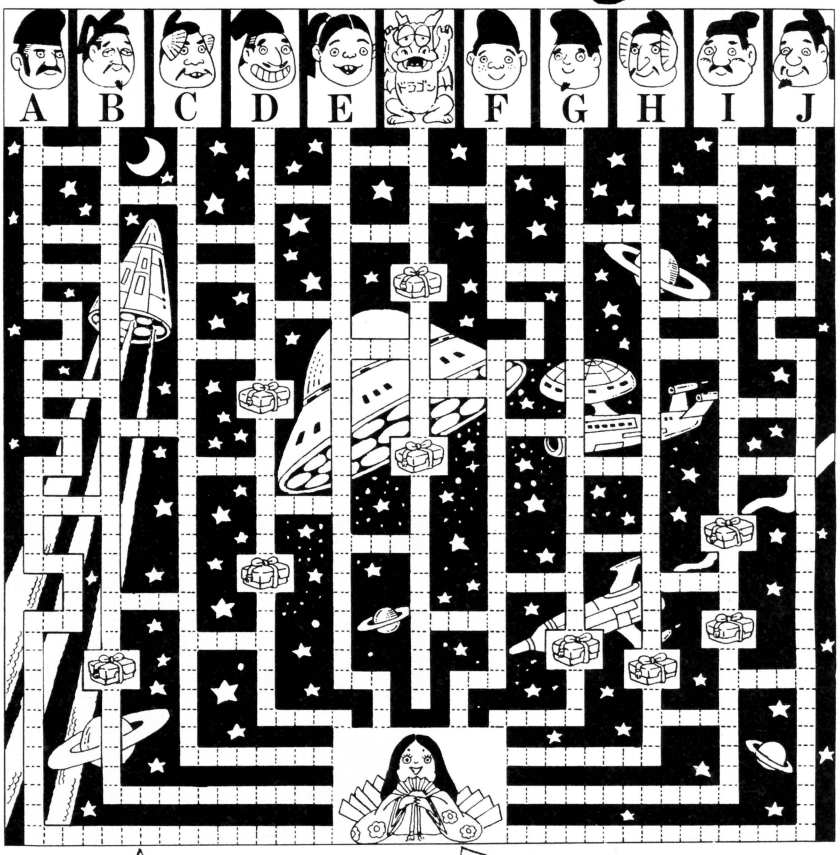
時間差攻撃でかぐや姫の愛を手にいれよう

沢口靖子ちゃん主演のSFX映画「竹取物語」が人気だね。そこで今月は「RPGアミダ方式時間差竹取物語」なのじゃ。問題がちとめんどうなのでよーく読むのじゃぞ。

Ａ～Ｊの10人の男がそれぞれ、アミダくじの要領で進み、最後にあこがれのかぐや姫に愛の告白をする。しかし、途中に落ちている玉手箱を拾ってかぐや姫にプレゼントしないと嫌われちゃうのだ。

10人の男とドラゴンは同時にスタートし、１コマ進むのに１分かかる。同時刻にドラゴンと同じコマにいる男は倒されるので注意。

なお、玉手箱のあるコマを通過するには２分かかる。さてかぐや姫の愛を獲得する幸運な男はだーれ？　先月号の正解はＤ。解答のあて先は〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部です。



パズル制作／草野　公平

ロス・ロボスも欲しがるであろう、このバッジ

「ドラゴンジム」の「ムービーキューブ」にも登場、11月下旬公開の話題の映画「ラ・バンバ」。コロンビアからこの「ラ・バンバ」のバッジを20名にプレゼント。

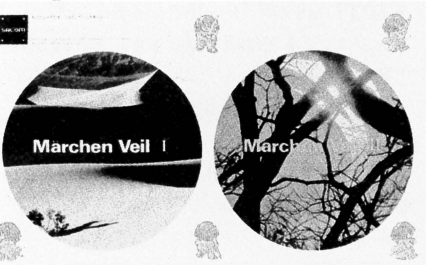
13人の美男美女が勢ぞろいだ！

来年のカレンダーの出まわる時期になりました。「ケニー」がヒット中の東宝東和からはスターカレンダーを5本プレゼント。

オータムカラーの茶色いバッグだよ！

システムソフトの『上海』販促用のビニールバックを特別にプレゼント。（1名様）

紙面ではわかりづらいと思うけど、とってもおしゃれなバッグだよ。

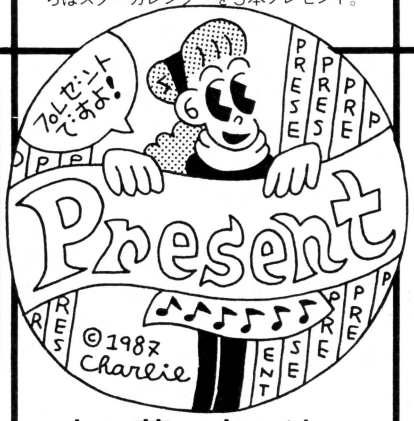


2枚組で得た気分になっちゃうステッカーだ！

システムサコムより『メルヘンヴェール』のステッカーを10名にプレゼント。

IとIIの2枚と画面からとびだしたヴェール王子が5点ついているというものだ。

お買得です。



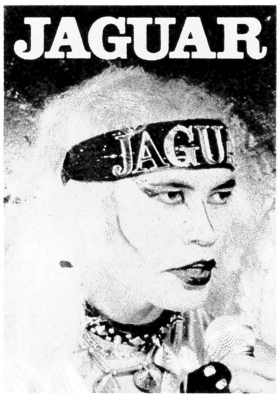
応・募・方・法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。しめきりは87年12月7日。

まったく手を抜いてない美しい絵の世界だ

富士見書房からはD＆D でおなじみのTSR 社のドラゴンランスオリジナルカレンダーを5名にプレゼント。美しいファンタジーの世界を永久保存しよう！

ジャガーと共に元気になろう



「河崎実のアイドルM TV」にも登場したなぞのロックスター、ジャガーのポスターを5名に！　知ってる人は知っている、知らない人は知らないというレベルはイキだ！

楽しくD&Dの勉強をしよう

富士見書房からのクリスマスプレゼント『ファンタジーアート』を5名に！

近々、第2集も出るということだよ。みんな楽しみに待ってよーね！

☆雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

COMPTIQ BILL BOARD

コンプティーク ビルボード

読者のための伝言板です。未成年者による売買、交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。

注：W〒は往復ハガキか、返信用封筒を同封した手紙のことです。

ゆずりたい

●Ｘ１用５Ｄソフト『ファンタジー』『ウィザードリィ１、２、３』『ファンタジーII』『九玉伝』『エルスリード』『オーガ』を各千円ぐらいで譲ります。高価で買ってくれる方を優先。まずはW〒で。〒329-12栃木県塩谷郡高根沢町上高根沢2408　木田和高

●ＰＣ8801mk IISR用ソフト『ウイングマン２』『アルファ』『ラスベガス』『エルドラド伝説』『ハイドライド』を各2000～2500円ぐらいで譲ります。あなたの『アステカ』『新竹取物語』との交換も可。くわしくはW〒で。〒123 東京都足立区扇3-18-728　宮崎　旭

●Ｘ１ターボ用５Ｄソフト『Ｙｓ』『ロマンシア』『エルスリード』『ウイングマン２』『ウィル』を各1000～3500円ぐらいで譲ります。高く買ってくれる方優先。すべて箱、マニュアル付です。連絡はW〒で。〒270-01千葉県流山市平和台4-35-9　木村　匡

●セガマークIII用ソフト『阿修羅』『アレックスキッドのミラクルワールド』『北斗の拳』『忍者』『ダブルターゲット』『赤い光弾ジリオン』をすべて1000円で譲ります。全部、箱、マニュアル付。カセット本体にはほとんどキズなし！　W〒での連絡をお待ちしてます。〒520 滋賀県大津市膳所平尾町853-19　松田瑞樹

●ＦM77ＡＶ用3.5Ｄソフト『レイドック』『ハイドライドII』『プリンセスクエスト』を各1500円で譲ります。全品、箱、説明書付。〒952-04新潟県佐渡郡羽茂町小泊883　島田博文

●ＰＣ8801ＳＲ用ソフト『ザナドゥ』『ザナドゥ・シナリオII』『覇邪の封印』『Ｙｓ』『ディーヴァ』『ファイナルゾーン』を各3000円で譲ります。全部、箱、マニュアル付、新品同様、先着順にお譲りします。希望ソフトを明記の上、まずはW〒で連絡を。〒235 神奈川県横浜市磯子区滝頭1-9-48　平村　健

●ＦＭ７用テープ版ソフト『信長の野望』『野球狂』を各2000円、『プロフェッショナル麻雀』を2500円、『ブラックオニキス』を3000円で、またＦＭ７用５Ｄソフト『ビクトリアスナイン』を3500円、『ハイドライド』を3000円、MSX用『Ｆ－16ファイティングファルコン』を3500円で譲ります。まとめて買ってくれる方にはソフトを１本プレゼントします。すべて説明書および箱つきです。くわしくはW〒で。〒278 千葉県野田市春日町29-8　中山洋一

●ＰＣ8801mk IIFR用ソフト『Ｙｓ』『ガルフォース』『九玉伝』『ジーザス』『魔界復活』『信長の野望・全国版』を3000～4500円、『タッチ』『ザナドゥ』『ザナドゥ・シナリオII』『うる星やつら』を2500～3500円で譲ります。すべて箱、マニュアル付、新品同様です。送料は希望者負担。希望ソフト、希望価格を明記の上、W〒で。〒803-02福岡県北九州市小倉南区徳吉3-12-12 依田浩介

●ＦM77ＡＶ用3.5インチディスク『天使

ひろこの直撃インタビュー

素顔もミステリアスだよ

イラスト／中野　豪

今回は福袋のスターとしておなじみ、ナゾの予備校講師・大山平八郎氏（31歳・独身）の素顔に迫ってみたい。

Ｈ：小ちゃい頃はどんな子どもでしたか？

Ｏ：全身で怪獣のマネをして各クラスをまわるのを楽しみにして暮らしてました。

Ｈ：好きな食べものはなあに。

Ｏ：ハヤシライスと自分で作ったスパゲティ。具は既成品ですがね。

Ｈ：スポーツは好きですか？

Ｏ：からだがかたくてね。

Ｈ：悩みなんかはありますか。

Ｏ：まあ、トーハツでしょうかね。

Ｈ：は？

Ｏ：カネボウに勤めてる友だちから紫電改をもらいまして夜中に叩いてたんですがね、暗闇の中、鏡に映った自分を見てムナしくなってやめました。

Ｈ：お気にいりのスポットは？

Ｏ：新宿の“やじろべえ”でさつま白波をキープするのがイキ。

Ｈ：「福袋」関係以外の趣味は？

Ｏ：パチンコから足を洗った今では、山のぼりと深夜のテレビ番組の研究。

どこまで地を出してよいのか、自分で測りきれずにいるような大山くんでした。

コンプティーク・ビルボードへのハガキの出し方　どれを希望するのかを明記し、ソフト名、希望価格、希望条件、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部ビルボード係へ。未成年者は保護者の認め印を忘れずに。

たちの午後』『DNA』を各2000円で譲ります。
箱、マニュアル付です。W〒でのご連絡お待ちしてます。〒879-15大分県速見郡日出町豊岡太田　佐藤博一

●X1用ソフト『ファンタジーII』『ウルティマIV』『ディーヴァ』『イース』『T.D.F.』『オーガ』『マカカーラ』を各2500円、『エルスリード』『アスピックスペシャル』『三国志』『信長の野望・全国版』『ウィザードリィ』『照魔鏡の伝説』を各2000円で譲ります。すべて、箱、マニュアル有です。W〒で連絡をお待ちしています。〒457 愛知県名古屋市南区提町2-96-2ニューコーポ提609　遊佐雅浩

●FM7用5インチディスク『超戦士ザイダー～大惑星ユング』を3500円で譲ります。
送料はこちら持ち。箱、マニュアル有。〒350 埼玉県川越市岸町3-14-10　新井　誠

ゆずってホシイ

●PC8801SR用5Dソフト『Ys』『ガイアの紋章』を4500円、『ディーヴァ』『オーガ』を3000円ぐらいで譲ってください。完動品、箱、マニュアル付を希望。まずはW〒で連絡を。〒441-33愛知県豊橋市富士見台2-20-8　清水　昭

●MSXテープ版ソフト『ライーザ』『ウイングマン』『ザース』『ファランクス』『TOKYOナンパストリート』『聖女伝説』を各1800円（送料込）で譲ってください。完動品、マニュアル付を希望。まずはW〒で。〒024 岩手県和賀郡江釣村滑田18-130-1八重樫徹

●PC8801mk II SR／MR／FR／FH／MH用ソフト『ウィザードリィ』『ウィザードリィ2』『Ys』『大戦略88』のいずれかを2000～3000円で譲ってください。箱、マニュアル付の完動品を希望。W〒で連絡を。〒644 和歌山県御坊市野口1328　小林直樹

●FM77AV用3.5Dソフト『プリンセスクエスト』『夢幻戦士ヴァリス』『アムノーク』『アーコン』『九龍島』を各2000円で譲ってください。箱、マニュアル付の完動品を希望。W〒で連絡を。〒319-35茨城県久慈郡大子町池田2469-1　鈴木賢司

●X1用5Dソフト『ウィザードリィ』『ウルティマIV』『信長の野望・全国版』『三国志』を各4000円以下で、『うる星やつら』『ぎゅわんぶらぁ自己中心派』を3000円で譲ってください。箱、マニュアル付を希望。〒019-07 秋田県平鹿郡増田町平鹿162-2　石山和美

●ズバリ！　X1用のステレオタイプFM音源ボードを1万円ぐらいで譲ってください。譲ってくれた方にはもれなく5D版ソフト、ゲームブック5冊のいずれかをプレゼント!!　希望価格を明記の上、W〒で連絡を。待ってます。〒028-05岩手県遠野市早瀬町2-4-11

●X1用5Dソフト『ヴァリス』『ファイナルゾーン』『女神転生』を各2200円で譲ってください。箱、マニュアル付、完動品を希望。W〒で連絡を。〒721 広島県福山市東深津町2-230

●D&Dのエキスパートルールセットを3000円以下で譲ってください。箱、説明書の有無を書いてW〒で連絡を。〒314-02茨城県鹿島郡神栖町日川1756-3　川脇哲弥

●PC8801用5Dソフト『真夜中のラブコール』『エルドラド伝奇』『白バラ連続殺人事件』を2000～2500円で譲ってください。まずはW〒で。〒229 神奈川県相模原市橋本4-11-19　宮崎靖則

●PC8801SR用ディスクソフト『Ys』『ガンダーラ』『ぎゅわんぶらぁ自己中心派』『リバイバー』『ザ・リターン・オブ・イシター』をできるだけ安く譲ってください。希望価格を明記の上、W〒で連絡を。〒879-51大分県大分郡湯布院町山崎　佐藤英文

●X1用5インチディスクの『ぎゅわんぶらぁ自己中心派』『イース』『夢幻戦士ヴァリス』のいずれかを各2000～3000円で譲ってください。箱、マニュアル付の完動品を希望。W〒で連絡を。〒773 徳島県小松島市赤石町緑松25　高橋雅也

●ファミコンソフト『ウルティマ』『デジタルデビルストーリー女神転生』『未来神話ジャーナス』を各1500円で譲ってください。
動けばいいです。〒490-12愛知県海部郡美和町丹波中屋敷14　片岡光則

交換したい

●当方のPC8801mk IISR用ソフト『夢幻戦士ヴァリス』『太陽の神殿』（箱、マニュアル付）とあなたの『大戦略マップコレクション』『上海』『ジーザス』のうちのいずれかを交換してください。箱、マニュアル付を希望。W〒で連絡を。〒678 兵庫県相生市青葉台13-27　丸橋弘治

●私のX1用5Dソフト『ロストパワー』（箱、マニュアル付）とあなたの『うる星

大江戸裏ワールド

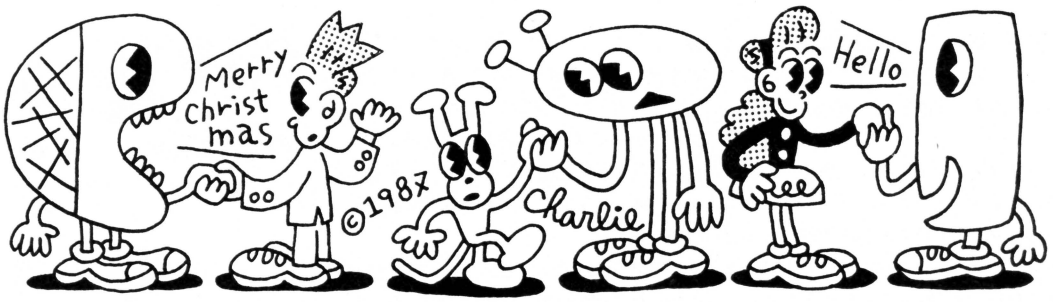
中野 豪

先月の慨悔

毎度どうもすみません

今月のミョーなまちがいは、福袋の中の「大日本ウヒョウヒョ読書新聞」のページが左右逆になっているというものでした。お恥ずかしい。左から読んでください。もうひとつは、68ページの左上、ザインソフトと書くつもりがサインソフトになっていました。
おそらく字が汚なくて、写植屋さんが解読できなかったのでしょう。
失礼しました。

注目！「バックナンバーを送れ」とひと言書いて、名まえも書かずに1000円送ってきたあなた、いったいどこに送ればいいんですか！　それからバックナンバーは編集部でなく通信販売課に問い合わせてください。とにかく那覇の消印だけがてがかりです。ご一報を。



やつら』『ハイドライドII』『ファイナルゾーン』『パンチボール・マリオ』のどれかと交換してください。箱、マニュアル付を希望。

まずはW〒で連絡を。〒522 滋賀県彦根市西今町880-3 井上一彦

●当方のX1用5Dソフト『ザナドゥ』『ブラスティー』『ザ・スクリーマー』(箱、マニュアル付)のいずれかと、あなたの『ウィザードリィ』『大戦略X1』『女神転生』『ファンタジー』のいずれかを交換してください。W〒で連絡を。〒158 東京都世田谷区玉川台1-15-6 玉井俊吾

●僕のX1用ソフト『Ys』とあなたの、『信長の野望・全国版』『ディーヴァ』『ザナドゥ』『太陽の神殿』のいずれかを交換してください。W〒で連絡を。〒846 佐賀県多久市東多久町古賀一区 吉谷隆幸

●当方のPC8801mkIISRシリーズ用ソフト『ウィザードリィ』『信長の野望・全国版』『覇邪の封印』『殺人倶楽部』『アーコン』『大戦略88』(箱、マニュアル付)をあなたの、『地球防衛軍』『ガイアの紋章』『ウルティマIV』のいずれかと交換してください。箱、マニュアル付を希望。W〒で連絡を。〒251 神奈川県藤沢市鵠沼桜ヶ岡1-13-5 石井竜也

●当方のPC8801mkII用5Dソフト『ウィザードリィ』『覇邪の封印』『リ・バース』『夢幻戦士ヴァリス』『棋太平』『夢幻の心臓II』『信長の野望』『テグザー』をあなたの『信長の野望・全国版』『ガンダーラ』『Ys』『マカカーラ』のいずれかと交換してください。W〒で連絡を。〒245 神奈川県横浜市泉区和泉町6208-11GH38-303 稲富信義

●当方のPC9801用2HDソフト(M、VM用)『レリクス』(新品同様)とあなたの『大戦略II』を交換してください。マニュアル付を希望。まずはW〒で。〒372 群馬県伊勢崎市新栄町3771-6 木村 亨

●当方のX1用5Dソフト『太陽の神殿』『夢幻の心臓II』『ウイングマン2』(箱、マニュアル付のいずれかと、あなたのX1用5Dソフト『ロボレス2001』『ライーザ』『サラダの国のトマト姫』のいずれかを交換してください。箱、マニュアル付を希望。まずはW〒で。〒197 東京都福生市加美平4-1-13-304 杉本尚也

●当方のX1用ソフト『九玉伝』『めぞん一刻』『Ys』『太陽の神殿』(すべて箱、マニュアル付)と、あなたの『ウイングマン2』『ぎゅわんぶらぁ自己中心派』『ディーヴァ』『ガルフォース』を交換してください。箱マニュアル付を希望。〒018-24秋田県山本郡八竜町富岡12 田森 裕

●私のPC8801FR用ソフト『ガンダーラ』『めぞん一刻』のいずれかと、あなたの『ジーザス』または『うる星やつら』を交換してください。まずはW〒でのご連絡をお待ちしています。〒952-16新潟県佐渡郡相川町稲鯨1-309-4 高野成久

会員募集etc

●「チャンネル88」はPC8801ディスクユーザーを対象としたサークルです。主な活動はソフトの情報交換です。会費などは一切必要ありません。くわしくは60円切手を同封の上、下記まで。〒588 大阪府堺市北野田588-22 境 潤哉

●「ドラゴンSR」会員募集中!!

近所にD&Dで遊んでいる人がいません。

一緒にプレイしてくれる人を募集しています。熟練している人、はじめての人、どちらでも大歓迎です。月1回、会誌を発行します。どーかはいってください。60円切手同封の上、下記までご連絡ください。〒910 福井県福井市文京1-6-22酒井方 伊藤寿行

●「ICZER」会員募集

「ICZER」ではゲーム好きのPC8801シリーズユーザーとアニメの好きな人を募集しています。主な活動内容はゲームとアニメの情報交換です。当クラブに興味のある人、資料を送りますので60円切手を同封の上、下記までご連絡ください。〒252 神奈川県綾瀬市上土棚2009-48 三上良太

●「NIGHT88」会員募集中!

PC8801ユーザーなら誰でも入会できます。活動内容は3か月に1回の会誌の発行、ゲームの貸し出し、ゲームミュージックの交換などです。入会金は不要。会誌の送料は60円です。新作ソフトはほとんどそろっています。60円切手を同封の上、下記までご連絡をお待ちしています。〒370 群馬県高崎市上並榎町476-8 曽根敬文

●「GAMERS' SQUARE 88」

PC8801シリーズ用ゲームの情報交換の場として、みんなで質問を出し合い、みんなで考えて、みんなで解くという非常に民主的なクラブです。ゲーム好きの人なら、年齢、経験を問いません。気軽に入会してください。入会希望の方は60円切手同封の上、ご連絡ください。入会案内を送ります。〒376 群馬県桐生市相生町2-481-6 澤田浩一

●「パソコンゲーマーズクラブ」会員募集

当クラブは、パソコン、ファミコン、セガユーザーのためのクラブです。活動内容は月1回の会報発行、ゲームの攻略法研究などです。興味を持った人は170円分の切手同封の上、下記までご連絡を。〒948 新潟県十日町市四日町新田254-1 柳 和則

●VISION OF XI「VOX」

当クラブは、X1ターボのディスクユーザーのためのクラブです。

活動内容は、ソフトの情報交換とFM音源のデータ交換です。会誌は月に1回、発行します。入会希望者は、60円切手を同封の上、下記までご連絡ください。〒779-32徳島県名西郡石井町石井城ノ内159-13 榎本利弘

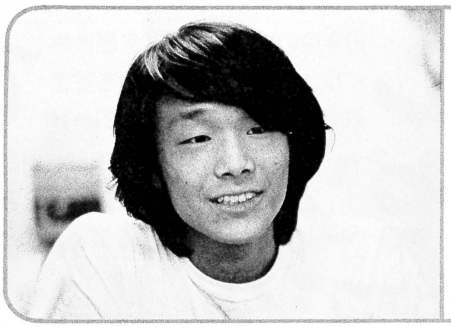
●うめぼしユーザーズX1会員募集中!

X1ターボユーザーのためのサークルです。

会員は12~29齢までと幅広く楽しいですよ。〒515-03三重県多気郡明和町竹川375-2 南 則之

ひろコの 押しかけソフトハウス訪問

漫画とお菓子が好きな元祖オタッカーの素顔に迫ろう！



◀暇があったら、カナダへ行って山登りでもしたいという定本さん

さて、大阪シリーズの最後は、『THE MAN I LOVE』でおなじみシンキングラビットから、プログラマーの定本克彦さん(24歳)。ハミングバードの松尾さんからのメッセージは、「会ったことがないので、今度、一緒に飲みましょう」というものであった。なぜ見ず知らずの人を指名したのかたぶんこれは松尾さんの意志とは関係なくすすめられたものなのであろう。なにか隠謀の匂いを感じるひろコであったが、まあ、とにかくインタビューを始めることにしよう。

H：ここはなにか生活の匂いがしますね。食器類のコレクションもりっぱだし。ひょっとして住みこみですか？

S：いえ、ボクは向かいのマンションに住んでまして（と指さし、部屋まで教えてくれた）、ここには住んでないんですが、昔、社長夫婦がここに住んでたんです。その名残りでしょう。

H：ほんとに近いんですね。タマリバになりませんか？

S：なりますね。

H：お部屋のインテリアなどはどのような具合に？

S：なにしろ漫画の本でいっぱいなんですよ。

H：漫画はどんなのが好きなんですか？

S：高橋葉介と佐伯かよの。

H：（元祖オタッカーとは定本さんのことだったのだ、きっと）佐伯かよののＳＦ漫画はおもしろいですね。ニックネームはなんですか？

S：サダモン。

H：チャームポイントは？

S：やはり細い目でしょうか。

H：プログラマーになられたきっかけはなんですか？

S：ゲームが好きだったですからね、遊びの延長みたいなもんですね。

H：小ちゃい頃からゲームが好きだったわけですか？

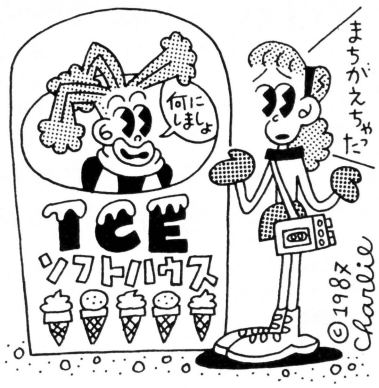
S：小ちゃい頃はおちつきのない子どもでした。中学にはいって漫画好きの少年になって、高校生になって、コンピューターに興味を持ったんです。

H：ふーん。お休みの日は何をしてらっしゃるんですか？

S：１日中、ビデオを観てます。

H：好きな食べものはなあに？

S：甘いものです。アイスクリームとかチョコレート、ケーキなど。やっぱり朝食は甘いものですね。



H：私もそう思うけど。どんなタイプの女性が好きですか？

S：髪が長ければいい。

H：えっ？　それだけでいいの？

S：おとなしいタイプが好き。

H：有名人でいうとどんな？

S：斉藤由貴ちゃん。

H：斉藤由貴ちゃんっておとなしいというよりは元気そうだと思うけど。

S：波長が合えばいいんですよ。

H：そうは見えないけど。ところで趣味はなんですか。

S：ボーっとしてるのが好き。からだを動かすとしんどいんですよね。

H：運痴なのでしょうか。

S：そうです。でもダイビングは好き。

H：意外。おしゃれですね。では夢はなんですか？

S：おちついた生活がしたい。仕事はやりたい時にやるって感じで。優雅に。

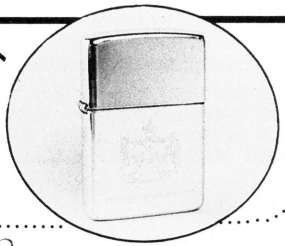
H：なるほど。ではお友だちを紹介してください。

S：スタークラフトの山口さん。

H：会ったことはあるんでしょうね？

♥定本さんからのプレゼント

シンキングラビットの去年の社員旅行はなんとハワイ！　コンプティークでは箱根の温泉だってのに。というわけで定本さんがハワイで買って来たのがこのライター。ハワイの匂いがします。



新年号は、ソフトハウスマラソンで決め、お年玉プレゼントに秘付録まで全部ぶちこむ超豪華特別号だ!!12月8日(火)発売

日本中のソフトハウスを駆けめぐり、超新作情報や裏話を完全取材する大企画。別名死のロード

最新ソフト多数，各種プライベートグッズありの山盛り賞品だよん

内容は極秘！しかし絶対オドロキ，狂喜することまちがいなしだぞ

買わねば損，読まねば損の新年○号に乞う御期待!

毎月第2・4金曜日発売のファミコン専門兄弟誌 マルカツ勝ファミコン ファミリーコンピュータゲームマガジン 11月13・27日発売もヨロシク!!

ライター大募集!

求む

コンプティークでは、パソコン・ファミコン等のゲームの必勝法、ゲームのレビューを書けるライターを募集しています。条件は1高校生以上（大学生が最適）、2東京都及び近県在住の方、3パソコン、ファミコン等機材を所有している方、4経験者優遇。●応募は編集部にTELの事。

☞編集部の住所が変わりました!!

当コンプティーク編集部では、スタッフ及び機材の増大、そしてそれに伴ない手ぜまになった編集部の窮屈さに耐えかね、またもや引っ越しを敢行いたしました。新住所は下記のとおりです。お便り、差し入れ等も下記住所で受けつけております。ヨロシク!!

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F コンプティーク編集部

編集後記

今年の年末、ゲーム界では、とくにビッグタイトルが多い。目が離せない。目を離さないでいると疲れる。そのうえ年末進行だ。トーゼン忘年会は荒れる。しかしコンプティークは充実するいっぽーで、読者が多くなって、わたしはうれしい。(分裂気味の辰)

9月末に韓国に行った。到着して1時間後に全さんという人と友達になり、毎晩遅くまで酒を飲んでいたので、夜の街は覚えているんだけど、二日酔いで昼の街の風景はあまり記憶がないんですよね(隆)

編集後記に初登場以来苦節1年数カ月。小生もついに海外旅行ネタを書く。ムフッ、台湾に行くんだよっと♫ここで一句「やれ行くな片岡怒鳴り小野は泣く」んなこといったって行くんだピヨーン。(敏)

AV機器、パソコンなどの電気製品一式を、ためしに壁一面に配置してみた。そうすると、コックピットができた。しょうがないから『スペハリ』をやった。叫んだら本の山がくずれた。悲しい。(英)

「編集後記を読んだ」友人から感想を寄せられることが多い。彼らは直接私に会うことなく、私の動向がわかるわけで、私だけTV電話を持ってないみたいな気分だ。次回からは嘘つきになるのだ。(潤)

シークレット・テレフォンでざんげさせられてしまったのです、グッスン。電話をかけてくれた皆さん、あれは忘れてしまってちょーだいね。しかし、これも一種の隠れキャラっていうのかなあ…… (敬)

連休を利用して伊豆へ行く。フィルムのマラソン上映と、夜明けまで知人とのおしゃべりで時をすごして帰る。気がつくと観光なし、温泉なし、うまい食い物なし。そこはかとないムナシサが……(光)

コンプティーク

12月号

昭和62年12月1日
定価490円

編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 (編集部) 03-221-9851 (販売部) 03-238-8523 (広告部) 03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

©Kadokawashoten 1987

雑誌コード 13977-12
Printed in Japan

Chief editor 佐藤辰男 *Senior editor* 吉田隆 久木敏行 *Editors* 片岡英典 中濱潤子 平井敬子 島谷光弘 渡辺知子 *Contributing editor* 穂原俊二 湯治泉 野尻育子 坂田純 *Writers* 安田均とグループSNE 庵跡功 山崎拓 オーガスト 山下章 黒田幸弘 中嶋昭歩 丸山秀樹 大場福満 (有)ポチ 滝沢昇一 尾木博 松枝蔵人 菅原敬 坂木恒善 藤野光太郎 濱田直樹 田中利昭 草刈健一 河崎実 相京茂美 矢崎治信 *Designers* D／hits (高木和雄) 沢田昭彦 佐藤敏行 梶井尚基 渡辺省三 斎藤和代 佐藤安弘 日向淑郎 紺谷宏明 関谷広子 広田稔 *Photographers* 林久平 福家久仁子 倉部和彦 分部辰浩 庄司康治

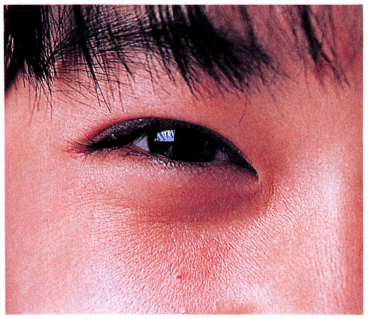
DRAGON GYM

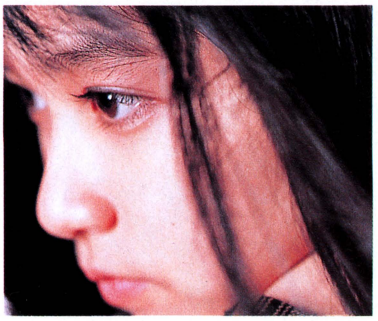
ドラゴン・ジム

反・美少女（じゃない）

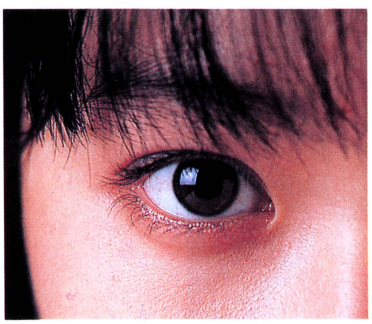
小川範子
NORIKO OGAWA

“美少女”という冠詞をつけてもらうと、嬉しいけれど
有難くはありません。カワイイね、キレイだね、大人っぽいね…。
美少女はそれだけで終わってしまい、**奥の深さ**がないからです。
小川範子ちゃんはカワイイけれど、**美少女**だけで
終わらせてくれない**可能性**にあふれている。
そんなワケで、我がドラゴンジムはここで**小川範子**ちゃんに謹しんで
“反・美少女”という冠詞を贈呈いたします。
どうぞお受けとり下さい。



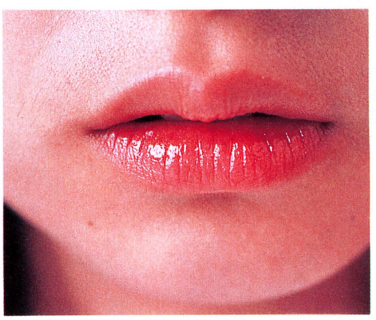


小川範子になりました。最初にきいたときはヘナーッとした感じって思ったけど、今は気に入ってる。谷本重美より、サインも書き易くなりました。デビュー曲の「涙をたばねて」は私の期待通りしっとりした曲。出来は100点満点で50点くらいかな。マイナスの50点は、うーんといろいろです。歌もお芝居もまだまだたくさん勉強しなきゃならないコトがあります。キョンキョンみたいに個性的で、白黒はっきり言えるような人が好きです。



今、スタッフの人にすすめられて「シートン動物記」を読んでます。動物、大好き。犬がいちばん好きだけど、死んじゃうとイヤだから飼わないことにしてます。はやく16歳になりたいな。そしたらバイクの免許をとって、ブーンとツーリングに行きたい。ドラマでうしろに乗っけてもらってからすっかりヤミつきになっちゃって、もうバイクのコトばっかり考えてます。みんな反対するかもしれないけど、安全運転できると思うから。あと２年のガマン、ガマン。

最近いちばんお金がかかるのが電車賃(笑)。毎日のことだからバカにならないんですよ。クラスの女のコは少年隊とか光ＧＥＮＪＩの話ばかりしてる。カッコイイから好きなんだって、カッコイイかなぁ……。私はタレントさんならさんまさんが好き。個性的な人ってどうしても気になっちゃうんですよね。クラスの男のコとはあんまり話さない。だからよく知らないけど子供だなって思っちゃう。なんとなく、カワイイなーって思っちゃうんです。



NORIKO OGAWA

Photo／大熊一実
Stiling＋Hair・Make up／岩井真由実

プロフィール

おがわのりこ／本名・谷本重美。昭和48年7月20日生まれ。東京都出身。身長156cm、体重43kg。B78 W59H78。血液型・B型。★デビュー曲「涙をたばねて」は1½発売。TBS系ドラマ「家庭の問題」レギュラー出演中。♡お昼ごはん何がいい？　の質問に「のり弁／」と元気に答えてくれた範子ちゃんでした。これからもヨロシクね。

IDOL CUBE

アイドル・キューブ

夏が行き、秋ももうすぐ過ぎ去って、近づく年末じっと手を見る……お金がないと冬がツライよ。今から貯金しよ。

島田奈美

少し大人になったあの日!?

◀新曲は10月発売「ハローレディ」、奈美 作詞CDも出るよ

奈美ちゃんは生まれてからつい最近まで、なんとジーンズというものを1度もはいたことがなかった。これホントの話。本人も〝似合わないよー〟と思っていたし、周りの人もあまりに女のコっぽい奈美ちゃんとジーンズがどうもピンと来なかったみたい。ところがこの前雑誌の撮影でとうとうジーンズをはかなくてはならないハメになってしまった。一瞬困った奈美ちゃんだけど、そこはお仕事とゆーわけでおそるおそる足をとおして鏡を見たら、あれまあこれが意外にもよく似合って、本人も大ハシャギ!! 結局食わず嫌いだったんだけど、それ以来奈美ちゃんがジーンズ党になったという話はまるで、ない…。

薬師丸ひろ子

やっぱしアイドル、薬師丸!!

〝昔真理ちゃん、今ひろ子〟。これなんのことだかわかる？

実はフツーの女のコがモノマネをしやすいタレントさんのことなんだよね。舌足らずな声とか控えめな笑顔が特徴つかみやすいとゆーわけだけど、モノマネされるとゆーのは誰からも愛されてるって証拠です。そんなひろ子ちゃんのコンサートツアー「夢紀行」が、ビデオになって登場するゾ。ライブのもよう以外にも香港でのイメージショット、ダンスのレッスン風景などが収録されていて、もちろんあの笑顔もたーっぷり見れちゃうってわけなのさ。ちなみに男版は〝昔ひろみで今玉置〟なんだって。なるほど。

◀新曲「胸の振子」は本文にも登場の玉置浩二サン作曲。シブいんだぞっ!!

真弓倫子

ワカモノよ甘えるなかれ

ひとりじゃなんにもできないのよン♡とゆーよーな依存度の高い女のコがメンズノンノ愛読者タイプの男のコの腕にもたれて渋谷や原宿をわがモノ顔で歩きまわるこのご時勢…。でえーい、うっとおしいっ!! そういうヤツにはぜひ倫子ちゃんを見習ってもらいたいと本気で思う。レコードデビューも決まり、すでに人気もグングン上昇中だったある日。雑誌取材の途中でマネージャー氏に急用ができ、ひとり原宿から事務所へ帰ることになってしまった倫子ちゃん。だが彼女は不安な表情ひとつ浮かべず、「平気です、私どこでも1人で行っちゃうんです」…。うーむエライ!! 自立するアイドル、応援しちゃう。

◀写真集「W i l l B e…」。健康的なお色気も少しね

白田あゆみ

おばさんにだって負けないぞ

先月号のドラゴンジムで堂々巻頭インタビューに登場してくれたあゆみちゃん。「自分もまだ17歳なのに、キャピキャピした人見ると若いなーと思ってしまう」と発言してたけど、どれだけあゆみちゃんが落ち着いている女のコなのかをさらに深くエグッてみたい。まず、電車に乗るとすぐ空席を探してしまう。ドーンと1人で席を占領してるおばさんを見つけても、ビビらずあわてず『すいませんズレてください』。カワイイけど言うときゃ言うねー。おまけに運動神経ゼロ、出無精な性格とくれば、これはもうはっきり言って〝現代っ子〟というものを超越している!! ありきたりじゃないでっかい個性を感じます。

◀デビュー曲「恋しくて」。ケタはずれの歌唱力がキラリと光る

松本典子

今日この頃の典子ちゃん

夏の初め頃に出した「パステルラヴ」以降、歌のほうはすこーしごぶさた中。あのやさしげな声に会えないのは悲しいけど、秋からの典子ちゃんはドラマに全力投球!! とゆーことなのでみなさまご安心。そーいや「同級生は13歳」じゃかなり大ボケな役をこなしてたっけか。歌からは想像つかない姿だけに実に新鮮ではありました。11月からはフジの「オレの妹急上昇！」に出演。タイトルからして面白そーで期待もてちゃうんだけど、やはり新曲も早く聴きたいとふと思いにふける晩秋の夕暮れ。

◀最近顔が少しほっそりした典子ちゃん、大人♡

小川範子ちゃんのデビュー曲予約三大特典だよ。①メッセージ②7ポーズピンナップポスター③テレホンカード版ステッカー　なお、OSSでは生写真プレゼントの情報も教えてくれるよ。

秋山絵美

モモクラが誇る正統派美少女

名前とルックスのイメージがぴったり合う人ってなかなかいそうでいないもの。〝さゆり〟とか言うから、どんなに可憐な乙女かと思うと、とんでもねー暴走族だったりしてまいっちゃう、とゆーこともしばしある。絵美ちゃんはその点バッチリ抜け目がない。ほら、秋の静かな風景に立たせておきたいような美少女…いーね、いーね、ぴったしだねっ!! そんな絵美ちゃんがいきなり〝バッカみたい〟と歌ってしまう「悲しき片想い」。頭が混乱して思わずトリップの快感にひたれそー。

▲エレキのテケテケが寺内タケシ&ブルージーンズしてる。知らない？ 悪かったね!!

森高千里

新・ライヴクイーン誕生!!

◀12/10に日本青年館で初の大ホールライヴ。オーバーヒートしちゃえ!!

どことなくつかみどころがなくて、それでいてすごい存在感のある女のコ。フツーの男のコはもちろん、文化人と呼ばれる人たちにもファンがたくさんいるのは、そんな不思議さのせいもあるんだろーな。でも、9月7日の渋谷ライヴ・インのパーティではメチャクメチャ情熱的なサウンドを聴かせてくれたよ。得意のキーボードソロまで披露してくれてお客サンは興奮のるつぼ、すっかり千里ペースにハマッていた。一見ヒヨワそうなコが迫力出す、こーゆーのに弱いんです、男って。デレッ!!

守谷香

冬だ、コタツだ、香ちゃん!!

愛知県の犬山というところで生まれ育った香ちゃんは、1時間に2本しか来ない電車のため、毎朝5時20分に起きて高校に行ってたそうな。しかしそのおかげで現在の健康的でおおらかな香ちゃんがあるというのを見逃しちゃならないね。なにしろ「ミスレインボー」というレトロっぽいコンテスト出身というほのぼのした経歴もさることながら、香ちゃん本人もコタツが大好きで何見ても笑ちゃうというとてつもなくシアワセな女のコなんだ。趣味はクマさんのぬいぐるみ集めで部屋中がもうクマだらけ。その中で生活してる香ちゃんも、ぬくぬくよく眠る子グマのよーな顔つきをしているとは、香ファンの某氏のセリフです。言いえてミョーとはこのことでしょうか。

◀「あの空は夏の中」は10年前の歌謡曲ノリ。ほのぼのの

立花理佐

大和撫子タチバナ七変化

かまやつひろし、湯川れい子という60年代ポップスコンビの曲で♬おー となはなんにーも♬と歌ってた理佐ちゃん。スゴミをきかせた低音が実にカッコよく、あの曲をウォークマンで聴きながら歩いていると、ついつい反抗的な目つきで他人をニラんでしまう私でした。ところがどっこい新曲「キミはどんとくらい」は、全然イメージ違うんだよー。明るい曲調ってのもそうだけと、何よりも理佐ちゃんの声!! スゴミがないっ。か、かわいいっ。これか理佐ちゃんの自然体だと思うと、目からウロコが落ちる気分だね。(しかしよく考えたら明るい曲調でスゴむのって、単なる水前寺清子かしら) とにかく理佐ちゃんは奥が深い。目を離しちゃいけないよ。

◀「キミは〜」はドラマ「ヨーシいくぞ!」の主題歌よ

NEW DISK (にんまり)

針を落とせば、そこはもう別天地!!

難波船・中森明菜

重いタイトルだなー、ズッシリ。作詞が加藤登紀子で歌い出しが♬たかが恋なんて♬とくりゃ、酔っぱらって酒場の片隅で聴くっきゃねーなという感じだ。しかし明菜ちゃんの歌いあげっぷりはお見事、感動。さっすが一!!

◀すでに何をやっても明菜ちゃんは明菜ちゃん、という域に達している。泣きながら聴いてね

CATCH ME・中山美穂

「おヒマなら来てよね！」の主題歌だけど、ちっともおヒマとゆー気がしない。かなりアップテンポで、1日中小走りで生活しながら人生が過ぎてゆく、まるで森田健作さんのよーな曲と言っては言いすぎか。とにかく元気が第1。

◀目つきがやわらかくなったよーな気がするが。曲の派手さに負けない美穂ちゃん、立派です

うそつき・高井麻巳子

「うそつき」…。この言葉を麻巳ちゃんのよーな女のコにポソッと言われてしまったら、キミたちはいったいどうその場をとりつくろうか。「うそつき」…。言って見上げた彼女の瞳にもし、大粒の涙でもあろうもんなら…へ、ヘビィだ。

◀麻巳ちゃんとゆうゆを見てると、今さらながらうしろ指のバランスの妙に感心してしまう

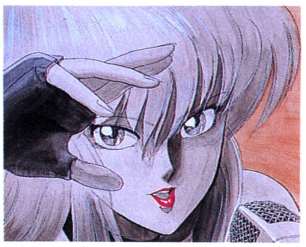
ANIME CUBE
アニメキューブ

な、なんとBLACK・POINT原作で、し、しかも菊池みちたか作・監の超高級的OVAアルテアに大期待である!!!

OVAプレビュー

プリスとシリアの怒りが爆発!

秋山勝仁&園田健一コンビが贈るシリーズ第3弾は、ストーリーもいよいよ佳境に入って、手に汗握る映像が楽しめそうだ。大震災後、混乱がまだおさまらないティンセル・シティを独裁的に統治しようとするゲノムの陰謀と、それに立ち向かうナイトセイバーズとの戦いが中心で、今回は特にプリスとシリアの活躍がめだつ。より強力になった戦闘用ブーマが、街を無差別に破壊していくシーン、巨大なゲノムタワーでの戦闘シーンなど、見どころは多い。



▲制作はアートミックとＡＩＣ

バブルガム クライシス3
◆12月5日発売予定　30分
東芝ＥＭＩ　6800円

未来のサバイバルゲーム!

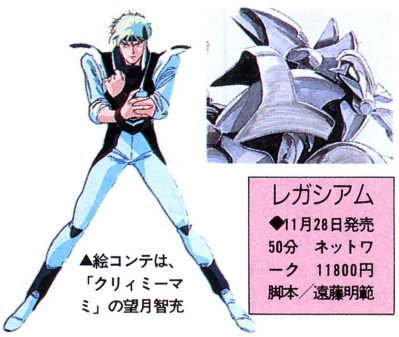
スタジオぴえろの名原画マン（ヨッ!!）、菊池みちたかが、キャラデザイン、作・監を手がける新感覚のロボットアクション。眠り姫アルテアのカワユサは、魔女っ子シリーズを手がけた菊池氏ならではというところ。未来の科学文明と呪術文明を組み合せた設定も、これまでのメカものとはひと味違いそうだ。

▼原作は本誌でおなじみ♡ＢＬＡＣＫ・ＰＯＩＮＴ

good morningアルテア
◆12月16日発売予定　50分　ネットワーク　11800円

ロボットアニメの純血種!?

「ダンガイオー」「アルテア」と同じく、これもネットワークのロボットものOVA。「Zガンダム」「ガンダムZZ」などを制作してきた日本サンライズの北爪宏幸が、原案・監督・キャラ設定・作・監を手がけるということで、正統派ロボットアニメファンにとっても注目の作品だ。ヒロインはじめキャラも個性的でマル。



▲絵コンテは、「クリィミーマミ」の望月智充

レガシアム
◆11月28日発売
50分　ネットワーク　11800円
脚本／遠藤明範

密度の濃さで勝負!

発売が少し延びてしまったけど、楽しみはあとに残すものってかんじで、期待が高まるシリーズ第2弾。パラノイド対ソルノイドの対立という基本構図の中に、メカアクションと園田キャラの魅力を凝縮して、エンターティンメント色あふれた作品になるようだ。動きのいいハデなシーンがウリだけど、キャラの心理描写、感情表現などにも力を入れるそうなので、かなり充実した出来が予想される。

◀ちなみにシルディの3サイズは87—58—87

ガルフォースII
◆11月21日発売予定　50分　ＳＶＩ　9800円
原作／柿沼秀樹　監督／秋山勝仁

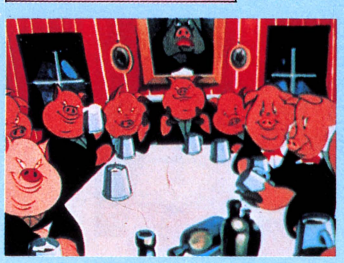
谷ちゃんのアニメでばけらった!!

一見ディズニー調動物アニメ。実は辛口の重いアニメ

タイトルと擬人化された動物のキャラを見ただけだと、こども向けのホノボノ動物アニメだと思うでしょ。実はこれが、大人向け。それもかなりの辛口の。原作が「1984年」のジョージ・オーウェルと聞けばどんなものかは見当がつくんじゃないかな。

作者は先日の広島フェスにも来日したイギリスのジョン・ハラス。日本には絵コンテ1000本切り、なんて言ってた富野某という人がいたけど、この人はそれ以上。いままで2000本以上のアニメを作ってきた人。その人の自他ともに認める代表作。一見の価値あり、だよ。

動物農場
1954年イギリス作品。ビデオは14800円。ＬＤは9800円。ポニーキャニオンから発売中



◀原作と違ってこのあと第2の革命が起きる。一見ハッピーエンド、しかし…

今月のOVA・BEST10

順位	得点	タイトル	作品製作	最高順位
1	4,730	バブルガム・クライシス2 BORN TO KILL	ユーメックス	2
2	1,385	トワイライトQ2 迷宮物件	スタジオ・ディーン	14
3	1,260	ハートカクテルVol.3	講談社	15
4	1,015	あいつとララバイ水曜日のシンデレラ	講談社／スタジオぴえろ	5
5	910	バリバリ伝説（劇場版）	講談社／スタジオぴえろ	9
6	575	LILY-C.A.T.	スタジオぴえろ	23
7	505	クリスタル・トライアングル	—	17
8	480	パンツの穴	学研／創映新社	25
9	455	ぶっつんメイクLOVE Vol	東映ビデオ／スコラ	23
10	418	新くりいむレモンサマー・ウィンド	フェアリーダスト	34

※62年9月1日〜62年9月28日
オリジナル・コンフィデンス調べ

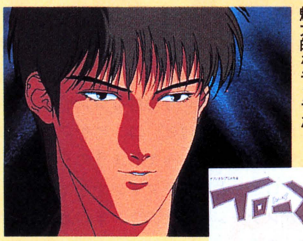
裏時空戦士 やまざき拓の OVAシンドローム

これから新製品ラッシュ OVAファンの季節

今月はハードなロボットものからソフトなHもんまで、まとめていってみよう。

まずは小学館／ソニーから発売の「TO-Y」。ニヤの声をレベッカのNOKKOが担当しているのも話題の一つであったが、さらに注目したいのが、映像、そして音楽。とくにこの作品の場合は音楽がテーマだし、また当然ステージシーンもあるわけだが、あまりガチャガヤ派手にやっては上條氏のコンセプトがブチ壊しになってしまう。そして！

「モノクロのストップモーションの連続！」つまり流すのではなく、1枚の「絵」として見せた方が、「TO-Y」はキマるのだ。——ここらへんのフォローで不安を感じてはいたが、それなりにまとまっていたようではある。

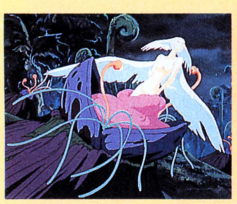


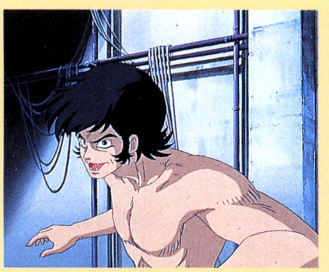
◀自分に正直に生きるトーイこと藤井冬威。魅力的なキャラだ

TO-Y
◆60分　小学館／CBSソニー　12,000円
原作／上條淳士

でもやっぱり、「アニメにする作品じゃないかなあ」が結論であった。やっぱり、「あの」カキ文字付きでコミックスを眺めていた方が私はよい。ビデオの方は「観る」より「流す」感じの物かな。プロモデビオみたいに。

お次は講談社（キング）の「デビルマン」。15年ほど前のTVシリーズを思い出してしまうが、それとは違い、ビデオの方はいたってハードで、原作に忠実なものである。その割に……といっては何だが、イマイチ盛り上がりに欠けていたような感じで、押し迫って来るようなおどろしさが欲しかったところ。キャスティングもピンと来なかったし（明とアは逆の方がいいと思った！）。デーモンとの合体のシーンは、まあ見応えのあった方だが、もっと魔気の立ちこめている様子が画面に欲しかったところである。——次回どうなるか待っていることにしよう。





▲強い意志と正義感に燃える不動明は、デーモン族の勇者・アモンとの合体を果たす

デビルマン誕生編
◆51分　講談社　12,000円　総指揮／永井豪　キャラ・作監／小松原一男

◀見たいものは見たい。18禁じゃないぞ。これが青春だ。

ぷっつんメイクLove II
◆25分　東映ビデオ　9,800円　原作／雨宮淳　監督／岡崎稔　脚本／あまのわたる

さてさて、コロッと変わって、雨宮淳先生原作の「ぷっつんメイクLOVE・VolII」。ううん中味がないなあ、脳天気だなあ。文字どおりプッツンで始まってプッツンで終ってる。とにかく、男性諸君のノゾキ願望、こいつを満喫させてくれることは疑いないでしょう。キャラのリアクションのつけ方が、ひと昔前のパターンかな？

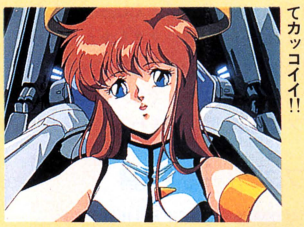
と思ったけど、Iよりはマシかな？　あまり考えて見るビデオではないことは確か。

そしてっ！

出ました「ダンガイオー」。イクサーIが完結したからって、感傷にふけっていてはイケマセン。あの平野氏がまた、とんでもない作品を引っさげて来たのである！

いささか騒ぎ過ぎではないかという気もするが、——だってだって、平野キャラに加えて、音楽が「イクサーI」に引き続く渡辺宙明氏、でもって「ダンクーガ」の大張正己、「ドラグナー」の大貫健一、「マクロス」の河森正治各氏。さらにテーマソングが水木一郎、堀江美都子のゴールデンコンビ。これはもう、強力プッシュの1本です。とにかく観ておかないと絶対後悔するぞっ！

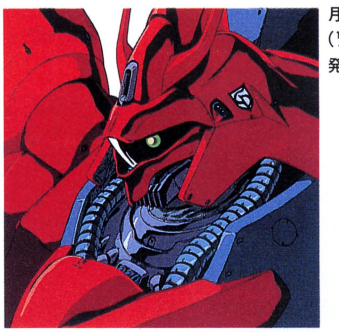
——えーと、その他プッシュの作品としては「ガルフォース2」「最終教師」。前者はいわずと知れた「ガルフォース」の2作目、後者は山本貴嗣氏のハチャメチャ学園モノ。あと、12月からマンスリー発売の「ダーペア」のオリジナル版、これも見逃せないね！



◀これ以上は望めない豪華スタッフの顔合わせ。はっきり言ってカッコイイ!!

破邪大星ダンガイオー
◆45分　ネットワーク　11,000円　監督・原案・キャラ／平野俊弘　音楽／渡辺宙明

Newtype
THE MOVING PICTURES MAGAZINE



月刊NEWTYPE12月号（11/16発売）定価400円で絶賛発売中

NT12月号は鬼才、出渕裕のすべてを見せる！下北（半島ではナイ「下北沢」ネ）の食欲魔人の異名を持つメカニックデザイナー、出渕裕の最新作を完全取材。描き下しイラストも満載で君におくる。
期待の特集は、その名も「ALL ABOUT SEIYA！」星天大事典までついちゃっているのダ。ヘッドラインではウワサのOVM「マシンロボ」プロジェクトが発動!!今月もスゴイぜ。

MOVIE CUBE

ムービーキューブ

正月映画公開直前ということで、今月の作品は、チョッピリ小つぶだけど、個性あふれるラインナップなのデス。

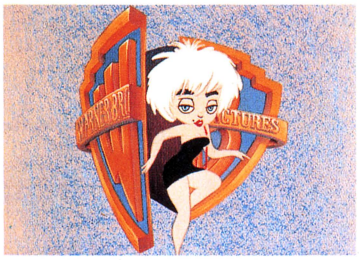
マドンナのラブ・コメディ

６月の、初めての来日公演で、ワールド・ツアーのスタートをきったマドンナ。その後のロンドン公演では、ストリップまでしちゃったなんてニュースもあったけど、タネをあかせば早変わりで重ね着した衣装の真っ赤なパンティを脱いだだけだったンだよネ。でも、なにかとスキャラダラスな話題がついてまわるマドンナです。

★簡単にプロフィールを復習

1960年８月16日、ミシガン州生まれ。つまり、驚いたことに、まだ27歳なんだよネ。ダンスの勉強をして、パリでプロのダンサーをしたこともあるけど、結局ニューヨークに戻ってバンドを組み、音楽活動を開始。'82年の12月「エヴリバディ」でデビュー。「ライク・ア・バージン」の大ヒットで、いちやくアイドルに。

そのマドンナの主演第３作が、コレ。マドンナ扮するニッキーはストリート・ガール。簡単に言っちゃえば、街でフラフラしている不良娘ってところかナ。それが、ある日突然、身に覚えのない殺人罪で刑務所に入れられてしまうワケ。４年間を模範囚として過ごして、ようやく条件つきで仮釈放になるンだけど、シャバに出たニッキーは、“即刻、故郷に帰ること”という条件を無視して、自分をこんな目にあわせた犯人探しを開始する。誰１人味方のいないニッキーは、刑務所からバス停まで車で送ってくれた堅物弁護士を、強引に協力させちゃうのだ。



▲本物よりカワイイ!?タイトル・バックのマドンナ

そして、ホットなストリート・ガールと、おカタい弁護士という珍妙なコンビで、真犯人探しが始まるンだけど、コンビがコンビだけに、お笑いの連続となってしまうのデス。

だけど、とにかくマドンナがキュート。なんだかステージ衣装そのまんまの派手なスタイルで、スクリーンいっぱいハネ回ってマス。超ミニでもぜーんぜん平気で暴れちゃうから、ヒップが丸見えで、思わずドッキリのシーンもあるのデス。

ところでお願い。この映画を観に行くときは、絶対、上映時間に遅れないでください。実は、あのピンクパンサー・シリーズのように、オープニングのタイトル・バックがアニメになっているのデス。ワーナー・ブラザースのマークを扉のように開けて出てくるマドンナが最高だから。

フーズ・ザット・ガール

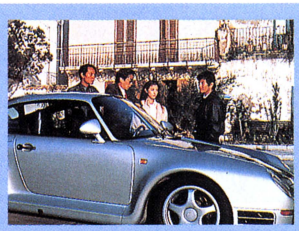
11月中旬より、丸の内ルーブルほかで公開。同名の主題歌ほか、マドンナの歌は４曲。

ヨーロッパを横断するポルシェが主役！

映画監督の立野晋太郎（峰岸徹）は、六本木のディスコで島本浩（隆大介）に出会い、長年温めていた企画を映画化する決意をした。それは、ポルシェのエンジン音に魅かれ、その音によって作ったアルバム「トリナクリア」を発表した直後、消息をたった幻の音楽家〝マサシ〟を追って、１人の男が旅する物語だった。ポルシェ959を駆って、立野と島本は西ドイツのシュツットガルトから、マサシがいると思われるシチリアに向う。途中「マサシは本当にいるのか」と聞く島本に、立野は「答えを探しながら撮る映画だってあるさ」と言うだけだった。果してマサシはシチリアにいるのか――。

◀ポルシェ959を運転した峰岸徹は、「宇宙船に乗ったような気分」とか

という物語なンだけど、この映画の主人公は、なんたってポルシェ959だろう。３年前。200台限定の市販が発表されるや予約注文が殺到。プロダクションカー（手作業）のため、ようやく配車が始まったが、現在でも300人以上がキャンセル待ちをしているという〝夢のマシン〟なんだ。映画はテストカーを使って撮影したンだけど、ほかにもポルシェ社が全面的に協力してくれて、テストコースやヴァイスアッハの開発センターでの撮影まで許可したのだ。まさにカー・マニア必見の映画だ。



◀最高速度350km/h、現地価格42万マルク（約４千万円）の究極のスポーツカーだ

トリナクリア PORSCHE 959

11月上旬より、渋谷東急ほかで公開。借用のためのポルシェ社との交渉は10ヵ月かかった。

若いロッカーの青春が音楽と共に甦る

東京国際映画祭のテーマソングにもなったノリのいいメキシカンロック「ラ・バンバ」は、伝説のロックスター、リッチー・バレンスの大ヒット曲。彼がなぜ伝説の人物かというと、1958年「カモン・レッツ・ゴー」でデビュー、「ドナ」、そして「ラ・バンバ」とわずか8ヵ月間で3曲続けてベストテンにチャート・イン。ところが17歳の若さで飛行機事故で逝ってしまったため。短くも熱い青春とロックがスクリーンに爆発する。

▲ロス・ロボスがリッチーの曲を再現

ラ・バンバ
11月中旬より、日劇プラザほかで公開。主題歌「ラ・バンバ」は全米No.1に。

ダンス、音楽、青春が爆発する！

DRAGON GYM

今年前半のタンゴ・ブーム、覚えてるかナ？　タンゴって、エロティックな踊りだと思わなかった？

あれほどではないけれど、身体をくねらせて、ちょっとエロティックなのが、"ダーティ・ダンシング"。そのダンスのインストラクターに恋をして、ダンスのレッスンをしているうちに、17歳のヒロイン、ベイビーが性に目覚め、そして大人への階段を一段上がるというのがこの映画。1963年の夏が舞台なので当時のヒット曲ズラリ。

▲マドンナなどの振付け師ケニーが振付け

ダーティ ダンシング
11月中旬より、日比谷映画ほかで公開。今年8月全米で公開され初登場第3位。

今年の冬はゲレンデで、恋人探し！

▲「雪便り」はじめ全編にユーミン・サウンド

私をスキーに連れてって
11月21日より、全国東宝系劇場で「永遠の1/2」と併映。原田姉妹が初共演。

スキー大好き少年、今年こそチャレンジするゾ少年なら、ぜったい観なくちゃいけない。フェニックスの88年モデルのウェアをはじめ小物もイロイロ、見栄スキーのテクニックまで出てきちゃうのだ。物語は、会社ではサエないけどスキーの腕前（？）ならバツグンの主人公が、志賀高原で出会った美女と結ばれるかどうか。で、その美女が真っ白いウェアがとってもカワユイ原田知世ちゃん。特訓の成果、スキーもナカナカのものデス。

恋人の生首が、自分の腕が襲いかかる

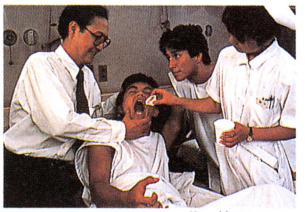
▲悲鳴をあげてゲラゲラ笑って気分爽快

死霊のはらわたII
EVIL DEAD 2　DEAD BY DAWN
11月中旬より、東劇ほかで公開。パート1を超えた血しぶきと笑いの連続。

森の廃屋で「死者の書」とテープレコーダーを見つけたアッシュがテープを再生すると、それには「死者の書」が翻訳されていた。突然、目前で死霊に取りつかれてリンダが襲いかかる。アッシュの運命は…。スプラッタ・ムービーの元祖「死霊のはらわた」のサム・ライミ監督が、SFX、メイク技術をパワー・アップさせて作ったパート2。パリ国際ファンタスティック映画祭ではグランプリ、主演男優賞、観客賞を受賞。

フリーター＝フリー・アルバイター

スキーを楽しむにも何をするにも、先立つものは…。親ばかりをアテにしてもいられないし、となるとアルバイトをするっきゃない。でもひとロにバイトといってもイロイロあるわけで、効率がいいのは？　なんて考えているのならこの映画がお役立ち。フリーターの健次とその仲間が、いろんなバイトを見せてくれます。物語は、健次（金山一彦）の一枚上をいくフリーター・相沢（三浦友和）と、仕事と恋人を賭けての男の勝負。



▲健次と相沢の間で揺れる葵に鷲尾いさ子

〔フリーター〕
freeter
11月21日より、ニュー東宝シネマ1ほかで公開。

サーキットに吹く風が、音楽になる

▲名取裕子、平田満、永島敏行が主演

愛はクロスオーバー
11月中旬より、渋谷東急ほかで公開。「アラカルト・カンパニー」が併映。

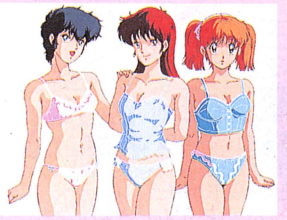
F3のサーキットを舞台に、男と女の、母と娘の愛と男の友情とを描く物語デス。でも稲垣潤一がキライな人は観に行ってはいけません。だけど、彼が彼のサウンドが好きなら、とりあえず満足できマス。同名の主題歌のほか、「夏のクラクション」「ドラマティック・レイン」など、10曲が挿入歌として流れマス。脚本を書き始めたときから、どの曲をどこで使うかイメージしていたとかで、まるでミュージックビデオのようデス。

VIDEO de VIDEO

3分間のエンジェルたちを追え！

フジTVの深夜アニメ「レモンエンジェル」はもう見たであろうか。毎週火・水・木曜の夜1時から正味3分間オンエアされているこの番組は、あの「くりいむレモン」から生まれた美少女アニメなのだ。もちろんTVだからえぐいシーンはナシだけど、想像力をくすぐる描写が逆に新鮮である。全部で3人の美少女キャラが登場するわけだが、それぞれの声と主題歌を担当するのは、島えりか、絵本美希、桜井智のレモンエンジェル3人娘。オーディションで選ばれた彼女たちは、今後、レコード（12／16・キャニオン）をはじめ、写真集、映画などにアイドルとして進出していくから応援のほうをヨロシクたのむ。ということで、この「レモンエンジェル」が、TV未公開カットも収録されてビデオになるぞ。

▲左から島えりか、桜井智、絵本美希のレモンエンジェル娘たち



◀キャラは上の3人のイメージを原型にして作られた

（レモンエンジェル）
◆11月21日発売予定　45分
ポニー　8800円　12月21日には第2弾もでるぞ。

アイドルTV SPECIAL

イキナリ怪人ジャガーの出現と共にカメラもプロ用3/4インチに!!千葉TVとTV神奈川で放送中だ!!

河崎実の近況なのさ

ボニーキャニオンより来春発売の「スターヴァージン」のプロデュースと共に木曜スペシャルのディレクター、サンケイイベントと多忙だぜ

ARTIST
ジャガー
TITLE
だまってジャガーについてこい
WORD-JAGUAR
MUSIC-JAGUAR

ジャガーファイト

特報!! 近日、テレビ朝日系でオンエア決定!!(予定)

(実況中継) 海岸の荒地で、両者歩みよる!

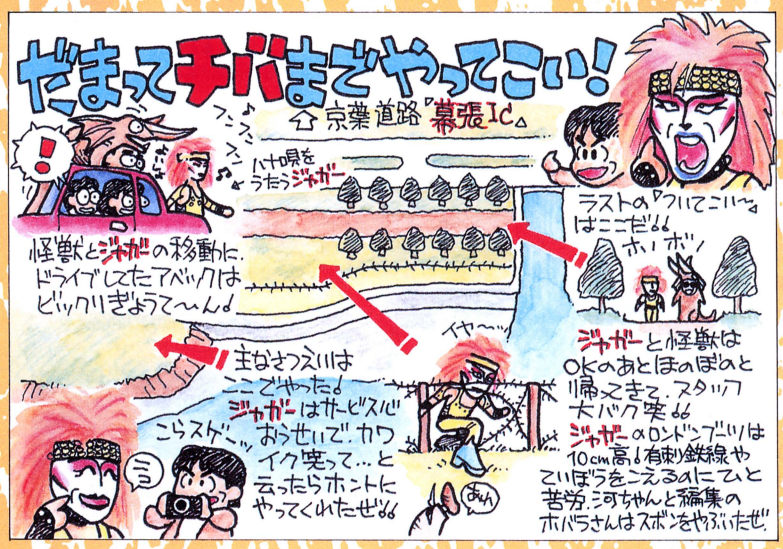
おっと!怪獣の態度にジャガーの怒り爆発!!

無礼はジャガーポリシーに反すると激怒だ!!

こいつは「地球防衛少女イコちゃん」の怪獣

両者、互いに牽制しあっております。

ジャガーの超能力!ジャガーの眼を見ろ!



イラスト/近藤ゆたか

ジャガーの眼は赤い!(怪奇大作戦)

マルチイメージ錯乱攻撃だ!!

ジャガーのアッパーカットが強烈に炸裂!!

狂気の若大将の様なジャガーのギターテク!!

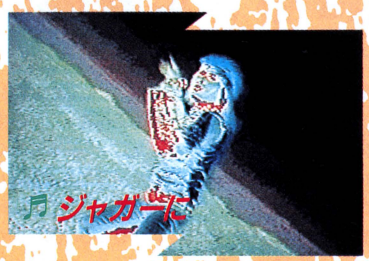
ジャガーパンチ!!その威力は前田100 人分!!

ジャガーキック!!10cmロンドンブーツの力!!

怪獣などジャガーの敵ではないわ。

デーモン小暮の時代は終った!!

白獅子仮面とメガロマンを兄弟として



ジャガーはスーパーブルージーグラムロック スーパースターとなる!!見てろよ〜

Making of アイドル MTV

天才同志の桃源境の様な仕事。見た者全て感動する事必至!!

▲千葉の無限の荒野をゆく若者達

ジャガーさんはふだんは驚くほどもの静かな紳士である。そしてとても回りの人に気を使う繊細な神経の持ち主だ。それがライブになると狂気の様なハードロッカーとして変身する。私はこのアンビバレンツな点に「彼はスーパーヒーローとしての魅力を十二分に持っている。」と確信を抱いた。そして彼のスーパーヒーロー性を一層強調すべく、怪獣と戦うという大胆な企画を提出し、快諾を得た。やはり天才は天才を知ると言うべきか、「ジャガースーパースター計画」はこのビデオと共に始まったのである。千葉・幕張海岸の果て。無人の荒野に立つジャガー。近ずき難い異様な迫力だが口調は悪魔で優しく、カメラの操作等を鼻歌を歌いながら指示している。だが、ひとたびVTRが回り出すと！　そこには変身したロック怪人・ジャガーがいた！　その落差のエキサイトな事！　やはりジャガーは本物だった。「日本一の早撮り男」の異名をとるこの私も近来稀にみる充実した手応えを感じながら撮影はたった3時間で終わっていた。「ありがとう、河崎さん」私の手を握るジャガーの目には涙が光っていた。この模様はTV神奈川毎週水曜24時、千葉TVでは月曜18時55分より随時放映。TV朝日はパオパオチャンネルをチェック！

▲どんな注文も笑ってこなすジャガーはプロだ

◀ポーズ決めの裏方も大変だな〜

ジャガーとは？

現在一部知識人の間で話題となっているジャガーとは、千葉県本八幡を拠点とするインディーズ・ロッカーの事である。しかしただのインディーズ野郎でなく彼の恐るべきところは自らが年商5億という洋裁店を主体として30もの店を持つジャガーグループの社長であるという点だ。ふつうロッカーとは矢沢永吉の様に「成り上がる」のパターンであったが彼は掟破りとも言うべき「上り成り。」金持ちの道楽という声もある。がしかし、自宅に8千万円かけてレコーディングスタジオとビデオスタジオを建造、そこで製作した自らのMTVを放映するためTVの番組を買いとり(!)レコード会社も作って自分専用のライブハウスまで持っているとい事実。もはや道楽だ等という次元を超えて尊敬に値しないかい。そのサウンドも痛快で「ジャガーとブルースを」はパール兄弟も一目置く傑作だ。年齢不詳、金髪の謎の男、ジャガーは今が旬だ!!

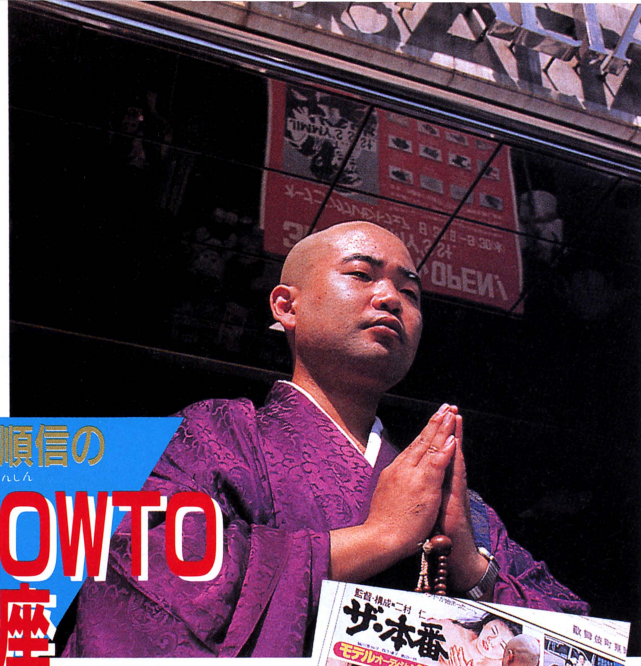
企画制作社＝ジャガーレコード＋コンプティーク＋リバートップ　PR＝村上牧彦＋穂原俊二　演出＝河崎実　PM＝小我恋次郎
ST＝近藤豊　スチール＝吉川勝史　出演＝ジャガー・ベンタザウルス(山部裕也)

今、編集部で最も人気のあるアイドル、それがジャガーだ。さてそのビデオを3名の人にプレゼント。本記事の感想を書いて編集部「ジャガー係」まで、なお「水谷麻里ＭＴＶ＋寿スタヂヲＣＦ」の当選者は、東京都の中野和彦君に決定！　家宝にせよ！！

コラム・キューブ

COLUMN CUBE

ついに丸坊主にして
しまった宇治谷氏。
再び生える日は来るのか!?



宇治谷順信の（うじたにじゅんしん）

究極のHOWTO講座

キミもお坊さんになってみないか!?

欲ボケしている読者諸君、わしゃがキミを救うのじゃっ!!

▲うぎゃああっ、性欲じゃ、邪念じゃっ!! ボルノ看板にお経を説える坊主

▲普段は早足で過ぎる募金にも、たもとの小銭をチャリン。65円也

◀同じ頭の少年じゃ。おぬしも欲を断って立派になるんじゃぞ

▲我が身を呈して街をきれいにするおじさんに感動する宇治谷坊主

南無妙法蓮華経、南無阿彌陀仏……やぁ諸君、わしゃ宇治谷順信じゃ。わしゃどうも最近あらゆるツキに見放されてると自分でも実感しているんじゃ。例えばじゃ、この前90円の切符を買おうと販売機に100円玉を入れたのじゃ。ところが前の晩に大酒をかっくらっていたわしゃ、不覚にもおつりの10円を取るのを忘れたんじゃ。５秒後に気づいて戻ったら、なんとわしゃの大事な10円玉を浮浪者のおっさんがサッと見つけて持ってってしまったのじゃ。うぎゃあっ。

わしゃ確かに大酒飲みだが、そんなに悪いことした覚えもないんじゃ。欲だってたいしてないんじゃ。わしゃの夢といえばセックスは１日に３回ぐらい、睡眠は10時間ぐらいあって、月のこづかいが50万円、こんな生活を将来はしてみたいなーと、せいぜいこんなもんなんじゃ。なのに……一体なんでじゃ!!

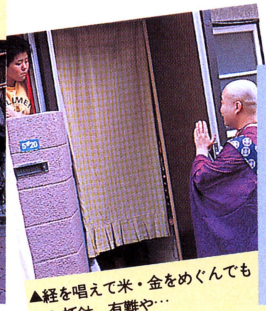
だが、つらつら考えるに、わしゃの人生を台無しにしてるのは、ひょっとしたら欲のせいかもしれないんじゃ。欲というものを断てば、わしゃの原作者としての芽も、ひょっとしたら出るかもしれんのじゃ。そうじゃ、欲は人をダメにするんじゃ。そう思いついてわしゃさっそく坊主になると心に固く決めたんじゃ。

わしゃ、まず思いきってハゲにしてみたんじゃ。元々わしゃの髪は薄くって、〝もっとフサフサになりたいんじゃ〟といつも思っていたんじゃ。これも欲じゃ。欲はいけんのじゃ。何もかも１回ゼロにするという意志の表れ、それがこの丸坊主頭に出ているのじゃ。全てをゼロにして無に帰る……うーむ、ハゲにしたとたんわしゃ坊主の思想がよーくわかったんじゃ。坊さんじゃ、わしゃもう坊さんなんじゃ!!　わしゃの澄んだ瞳と心で世の中の欲に苦しむ人々を救ってみせるんじゃっ!!

欲を断つには欲を知れ。日本で一番欲の渦巻く街・新宿歌舞伎町にわしゃ出陣したのじゃ。そこには人がウジャウジャいたが、男はみーんな性欲のかたまりで目をギラギラさせているんじゃ。わしゃ、きのうまでの自分を見ているようで、実に恥ずかしかったんじゃ。確かにわしゃもいつもエッチだったんじゃ。

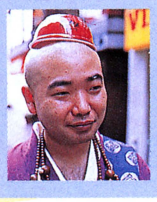
だが、わしゃもう大丈夫じゃ。なにしろ頭がハゲているんじゃ。おまけに紫の袈裟まで身にまとっているんじゃ。身も心もキリリとしまり、どんな欲にも立ち向かっていく信念があるんじゃ。わしゃ勝ったんじゃ、本当に欲に勝ったんじゃ。もうこのまま一生売れない原作者兼JOT公認６段でも十分という気分になり、いっそう美しい空気がわしゃの身を包んだ……という心境になったところでコンプティーク別冊の漫画誌で原作の話が決まったんじゃ。やった、わしゃにも運が向いたんじゃ。これでわしゃ金持ちじゃ。ソープも思う存分行けるんじゃ。うわーいうわーい!!……ありゃ!?

▶酒場にあった水車の前でお経を唱える。なんとなく厳粛な気分。



▲経を唱えて米・金をめぐんでもらう托鉢。有難や…

宇治谷順信のウキウキ近況報告



ＪＯＴ公認６段、劇画原作者。久びさに来た原作の仕事が麻雀劇画だったので、勉強のため雀荘へ行ったらなんと大敗けしてしまった宇治谷氏。原稿料は全てふっとんでしまった。

大僧上の7つ道具

①紫色の袈裟	紫は坊さんの中でも一番格上の色。着ると重い。
②玉108個の珠数	ジャラジャラ鳴らせば悪霊もひとっとび!!
③ぞうり	ファッションは足元から。足袋をはくのを忘れずに
④鐘つきセット	持ち歩きＯＫの小型が便利。厳粛な気分を演出!!
⑤どんぶり	托鉢の際に必要。下からそっと差し出すのがよい
⑥ふんどし	キリリとしめて性欲をシャットアウト。
⑦バリカン	１ミリでも髪があっては坊主失格。すかさず剃る

撮影／外崎久雄

SPECIAL MOVIE REVIEW

帰って来た森健の勇姿

カムバックしなくちゃヒーローじゃない!!(河崎実)

森田健作といえば「青春」。青春といえば「クサイ」とバカにする人が多いかと思う。だが彼が古き良き時代の理想的青春ドラマ全盛の生き残りの語り部として、単なるピエロであったならそれも仕方なかった。しかし！

彼は「本気」で青春の素晴らしさを説きたかったのであった。私費1億2千万円を投じた自主製作で自らの代表作「おれは男だ！」を完結させた映画がこれだ。そこまでして彼がこだわり、賭ける「青春ドラマ」のストーリィとはこうである。

かつて青葉高校の剣道部キャプテンとして時のウーマンパワー（！）と戦った英雄、小林弘二（森田）。彼は今はサイパンの日本語学校で教鞭をとっていたが母校の校長より呼び出しをうけ帰国する。覇気を失ない受験一本槍の青葉高校を再建してくれというのだ。再び意気に燃えた弘二は剣道部の再生に奔走するが生徒たちの反応は冷たい。しかし弘二は負けない。おちこぼれやツッパリの生徒たち一人一人に激しくぶつかりながら対抗試合ができるまでに剣道部を立ち直らせる。だが教頭の陰謀により勝利はその目前で風前の燈火となる。その時弘二を助けたものは……!?——まさに「絵に書いた様な」青春ドラマである。「暴力」か「SEX」描写が不可欠の昨今の青春ドラマに対し、この世界は何とも爽やかな事か。

▶悪教頭・長門裕之の陰謀にも我らのモリケンは負けない！ところで京本政樹は実生活も完璧な森健崇拝者で知られているんだぜ。

物事、何でも表裏がある。最近は映画に限らず裏の面ばかり強調する傾向が大変強いが、表があってこそ裏の面白さが生きるというもの。この作品は正に「堂々たる表」だ。裏ばかり見せられて育った新人類諸君にはとても新鮮に写るだろうな。しかし、ここでの森田健作は既にスーパーヒーローではなくなっていた。生徒であったモリケンは不可能を可能にしてゆくスーパーヒーローだった。だが教師となった彼は自らの抜けた穴を承知で新たな戦いを続けなければならなかったのだ。かつての巨人軍長嶋監督が「長嶋」ぬきの巨人を率いねばならなかった様に、両者共に自らの力ではどうにもならないジレンマがある事は見ていて大変辛い。かつてのスーパーヒーローとしての勇姿を知っていれば、尚更その歯痒さは強くなる。しかし！　何はともあれ彼は「帰って来た」のである。ヒーローは必ず帰って来る。ウルトラマンしかり仮面ライダーしかり若大将しかり。逆に帰って来れなくてはヒーローでなかった、とも言えるのだ。「真のヒーローであった」事を証明した森田健作の姿を見て、キミは必ず「青春とはなんだ！」と考えさせられる筈だ。

———実は俺、モリケンを復活させた張本人なんだけど、やっぱスーパーヒーローとしての彼が見たかったな!!

クササを通り越した青春ドラマ!!

'71年のＴＶ映画「おれは男だ！」を森田健作が私費１億２千万円を投じ再映画化。キャストが凄く初代青春野郎・竹脇無我・フランキー堺・長門裕之・ミヤコ蝶々・桜田淳子・早見優・京本政樹・田中好子・丹波哲郎と豪華ゴーカ　!!

DRAGON GYM

おれは男だ！ 完結編

◆監督／石山昭信
「ハチ公物語」と共に松竹系で公開中！

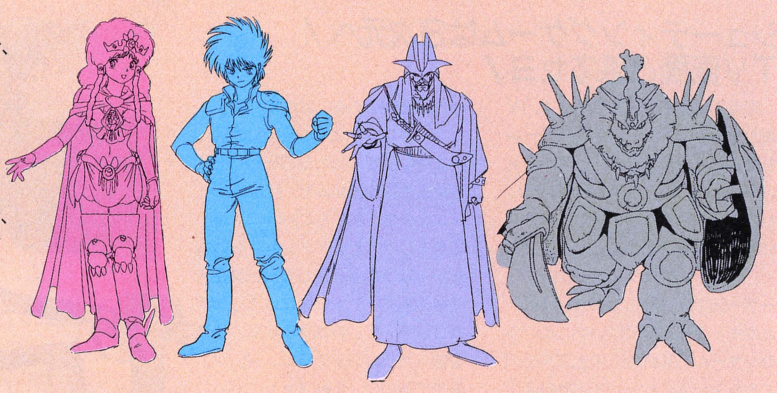
ザナドゥ—ドラゴンスレイヤー伝説—アニメ化進行中!!

フィーグが！　リエルが！　縦横無尽の大活躍！
ザナドゥ世界がますます深まる！

角川書店発行のコミック版「ザナドゥ」が、ついにOVA化されるぞ。製作は角川書店と毎日放送で、気になる発売日のほうは来年の３月１日の予定。現在、絵コンテ、美術ボードなどがアップして、作画にとりかかっている最中で、編集部一同も首を長くして待っているところだ。

監督は「花のあすか組」やTV版「北斗の拳」などの梅澤淳稔。アクションは得意中の得意なので、かなりの迫力が期待できそう。物語は原作にほぼ忠実だけど、ただしドラゴンスレイヤーが発見されるのは、クライマックス近くになるということだ。歩行戦車などのメカ類は、よりメカニカルなデザインに変わっているぞ。とにかく待ち遠しい！

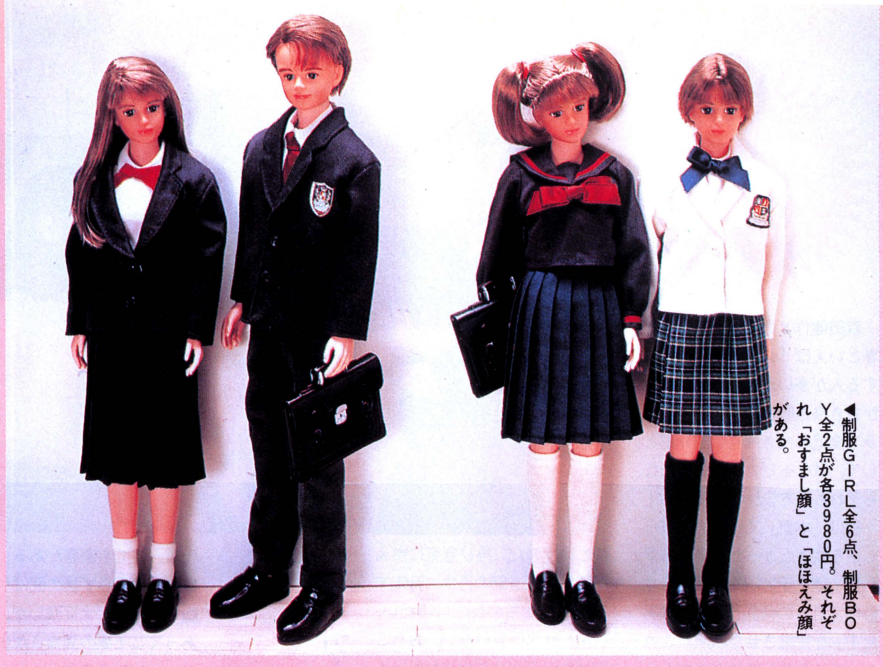
(販売／東宝ビデオ・50分・12800円)



TOY

少女は鏡の中の自分と遊ぶ

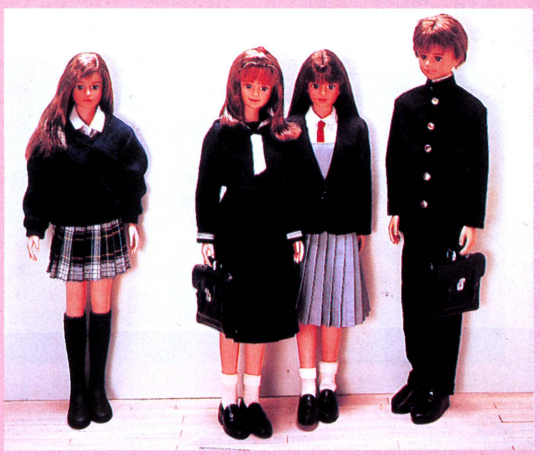
タカラのニューアイテム「BG倶楽部YOU」は、少女たちの感性がつくりあげた学園生活のファンタジーだ！



◀制服GIRL全6点、制服BOY全2点が各3980円。それぞれ「おすまし顔」と「ほほえみ顔」がある。

「リカちゃん」や「ジェニー」を卒業した思春期の少女たちが、次に手にするのはどんな人形？　その答えが、10月にタカラから発売された「BG倶楽部YOU」というシリーズだ。

まず、写真をよく見てほしい。リカちゃんやジェニーにくらべて、顔立ち、プロポーションとも格段にリアルでしょ。とびきり美形の女子高生（と男子学生）を、そのまま人形にしちゃったようなかんじである。身長のほうも、リカちゃん23㎝、ジェニー28㎝に対して、31．5㎝と等身大により近くなっているのが特徴。そしてなによりも、この人形たちには、キャラクターとしての名前がついていないというところがミソになっている。「YOU」というのはシリーズ名で、これを買う少女たちに対してよびかけるネーミング。つまり、この人形は少女たちにとって、自分の分身としての役割をはたすことになる。だから、リカちゃんのようにメーカー側が設定した背景ストーリーもない。自分で名前をつけて、初めてキャラクターに命が吹きこまれ、ドラマが始まるのである。



◀これも制服GIRL&BOY。この他、レオタードGIRL全2点と、ドレスセット全6点（人形別売）がそれぞれ2200円

この人形のおいたちは、原宿のタカラ直営店「ジェニーショップ」から始まる。ここを訪れる女子中高生たちの意見やアイデアがもとになって、「YOU」のイメージが固まっていったのである。原宿をカッ歩する女子中高生といえば、オジさんたちにはこわくて近寄れないようなススんだ感性の持ち主。その彼女たちによって、彼女たち自身のために作られたこの人形は、ティーンズ・カルチャーをめいっぱい反映しているといっていい。なかでも見逃せないのが、制服へのこだわりかただ。

「あの高校の制服はステキだから」という理由で志望校を決める女子中学生が、最近急増しているという。なんせDCブランドを採用する高校もでてくるし、原宿では制服ファッションショーも開かれるくらいだから制服への注目度は高まるばかり。実際、制服を大胆にイメ・チェンしたおかげで、受験偏差値が3年間で5点もハネあがった東京・嘉悦女子高の例もある。「YOU」の人形たちが着ている制服は、それぞれが実在の人気高校の制服に〝似せた〟もの。少女たちのあこがれを、分身である人形が満たしてくれるのだ。

リカちゃんやジェニーで遊ぶ時、少女は舞台監督の視座にいる。「YOU」の場合は、遊び手自身がヒロインでもある。自分の情念をダイレクトに投影すれば、少女の作るこの人形のシナリオは、現実と願望とがせめぎ合う世界になるだろう。少女たちの文化圏の水面下にどんな新しいうねりが芽生えるのか楽しみだ。

シューティングゲームは3次元へ！TV画面と感応セヨ！

専用のビデオソフトを使って、TV画面を相手にシューティングゲームを楽しむ！　タカラの「ビデオチャレンジャー」は、遊びの領域をぐんと広げてくれるゴキゲンなハイテクTOYだ。プレイの方法はごくシンプルで、チャレンジブラスターというレーザー銃で、TV画面に現われる敵（メカやキャラ）を撃てばいい。銃口のセンサーがTV画面からの光線を感知するシステムになっいて、敵のほうもどんどん攻撃してくるので、かなりの臨場感がある。命中すれば〝ピコン・ピコン〟とスコアが上昇し、逆に命中させられたら〝ブー・ブー〟と減点される仕組みだ。銃はコードレスなので、友だちと同時にプレイできるし、ハデなアクションをいれながら撃つのもおもしろい。現在発売中の別売ソフトの中には、「モスラ対ゴジラ」などのゴジラ映画の映像を使った「ゴジラチャレンジ」が2巻でてるので、怪獣ファンにもおススメだ。

◀ビデオチャレンジャー。ソフト1本付きで9800円、別売ソフトは各4800円

JOT

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長

吊端撃彦のオナニー放談

宇宙企画イチ押し美少女、かわいさとみ登場!!

先日、吊端が高樹陽子でその日９度目のオナニーをこいてたところ、電話のベルがけたたましく鳴った。こいてた右手で受話器をとると、そこには中年の女性の声…。なんでも14歳の息子が最近オナニーばかりしている。なぜあなた（吊端）はオナニーが身体によいと言って青少年をまどわすのか、との怒りの電話であった。これには２つの間違いがある。ひとつ、息子がオナニーをするのは吊端のせいではないこと。ふたつ、吊端はオナニーが身体によい、ではなく非常に気持ちがよい、と言っているのだ。おばさんの勘違いにも困ったものよのう。とほほ。

さて今月のチャート解説に移りたい。なんと!!　いきなり全くの圏外(100位以下)から初登場１位は、JOTビデオ部門初の快挙である。この快挙をやってのけたのはかわいさとみ、かの宇宙企画が送る秋元ともみに続く本格アイドル女優なのだ。男に身体を触られたときの泣き出しそうな顔、ボリュームはないが均整のとれた身体…ビデオとしての迫力には欠けるが、アイドル性では秋元といい勝負の大金星。クセもそれほどないので、初心者にはドンピシャの逸材であると吊端は太鼓判を押しておこう。

今月	先月	TOP 10 GAL
1	㊊	かわいさとみ
2	2	かがみ愛
3	1	立原友香
4	㊊	後藤沙貴
5	3	星真琴
6	4	高橋めぐみ
7	6	前原祐子
8	5	高樹陽子
9	8	河合ゆい
10	7	豊田香里奈

２位のかがみ愛は、残念ながらもう引退宣言。しかし姫宮めぐみが引退して直後にいきなり星真琴と再デビューした例もあることだし、どうもあんまり信用できない部分が吊端にはある。ビデオ女優ってけっこうえーかげんだからなー。

▲「ぼくの太陽」(宇宙企画)かわいさとみ。美少女の恋物語です

▲「はあとぶれいクイーン」(キャンディ)後藤沙貴。明るいねー

４位初の後藤沙貴。〝人気性風俗ギャル〟といった感じのスケベそーな顔とチャラチャラ軽いノリは、清純で悩みの多そうなかわいさとみとはまるて対照的なタイプ。ぎこちないながらもフェラチオやファックシーンにも積極的で実に好感が持ててしまう。バックでズコズコ犯すにはもってこいのこれまた逸材といえよう。

大仏くん

山松ゆうきち

最終回

雨宮じゅんのRCの友

これからも乞う御期待ねッ♡

RCカーは速く走ればそれで良いのか？　レースに勝てれば外見などはどうでも良いのだろうか？　はっきり言って筆者の場合RCカーだろうと、実際の車だろうと美しくないものはすべてNO！なのだ。

レースによっては走行前にコンクールド・エレガンスと呼ばれる参加マシーンの中でも特に美しい仕上がりをしている車にあたえられる賞をもうけている場合もあるから、こわれたり傷ついたりすることを気にせず美しいボディで自分のマシーンをドレスアップしてあげたいね。

右の写真は「タミヤF１グランプリIN西武」に参加した時エレガンス賞をもらった筆者のフェラーリ312T３だ。レースではイマイチだったけどぼくは大満足さ。

これからもいろんなところでRCレースに参加するから期待してててね――っ！

▲堂々、エレガンス賞に輝いたフエラーリ312T3!!

●お知らせ　一身上の都合により、「大サバイバーショット大会」は延期いたします。御応募いただいた方、いましばらくお待ちください。

OTACKER SYNDROME NO.7

小田嶋隆の オタッカー考現学

「オタッカーの形容詞がオタッキーなのですか?」(東京都・泉聡君・13歳)……

秋が深まり、吹く風にも冷たさが感じられる11月は、都市に住むオタッカーにとって、ひとしお孤独が身にしみる季節である。この時期、黄金の夏休みの記憶は薄れる。まだクリスマス商戦向けのAVGや戦オタグッズは市場にあらわれていない。

というわけで、晩秋のオタッカーは芸能界に注目するのである。中には下校途中の小学生の少女にねっとりした視線を送っている少年もいるようだが、オタッカーたるもの、シロウトさんにだけは手を出さないでほしい。これは小田嶋からのお願いである。

さて、芸能オタッカー(以下「芸オタ」)は、一般アイドル追っかけ少年たちとは全く違う人種である。ふつうのファンがアイドルそのものを問題とするのに対し、芸オタはアイドル生写真や、アイドル使用済みパンティ(通販ルートがあるのだよ)をもっぱら問題とする。

芸オタの場合、親衛隊に見られるような「それじゃあ、皆さん、一番が終ったらみんな一緒に『エル・オー・ブイ・イー・レッツゴーM子』ですからね。じゃあ、もう一度練習しましょう、はい!エル・オー……」

と、リサイタルで客を仕切るような「仕切り行動」や、「抜け駆け」を禁じる「思春期紳士協定友情確認行動」は見られない。芸オタはあくまで単独行動者であり、道徳や規律に一切しばられない。浮遊分子なのである。もちろん、

「いいかあ、けじめだけはつけろよな。上の人間にあいさつもできないようなヤツには、キチンとした応援はできないんだからな。忘れんなよ」

といったような親衛隊団長のセリフは、

「へへッ、へへッ」

と笑って聞き流してしまう芸オタである。そう、オタッカーの辞書に「団結」「強調」「友情」はない。第一オタッカーには辞書がない。

そんなわけで芸オタは、親衛隊が毛虫のように嫌う、「アイドルパンチラ生写真投稿少年」というものになって、リサイタル会場をうごめき回るのである。

遊園地で行われるファン感謝デーの当日、観客席最前列では、四つんばいの超ローアングルでミノルタα-7000を構える芸オタと、「親衛隊パンチラ防衛部隊」との間で血で血を洗う戦いが繰り広げられる。

「お前、何撮ってるんだよ」

と、乱暴なパンチラ防衛部隊に地面から引きはがされそうになりながらも、芸オタはシャッターに指をかけたまま、四肢を突っ張って、あくまでも頑張る。

「やめろよ、ミナコちゃんが恥ずかしがってるじゃないか」

といわれても、芸オタは柱にしがみついてシャッターを押し続ける。

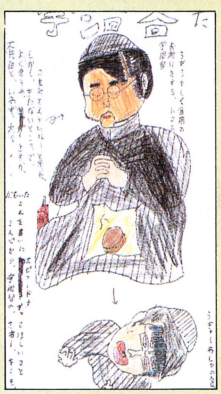
「どうだ、恥ずかしいか、ミナコ、どうだどうだ。恥ずかしいかミナコ、どうだあ」

彼はミナコちゃんの恥ずかしがった表情が、好きなのである。

GOちゃんの似顔絵男爵

さあ今日も共に似顔絵に賭ける青春をエンジョイいたしましょう。今回の最優秀作は石川県の浦島君に決定です。「スゴイ!ソックリだ」と言うわけにはいかないけど、まず第一にいちおうコンプティーク読者なら知っている顔に挑戦してくれたことを評価しました。ほかには色の塗り方がぞんざいでそれがはからずもウスギタナイ神父という設定にマッチしたなどが挙げられます。わかりやすく言えば勢いと運で得た栄冠と言えるでしょう。実際同封されていた他の似顔はことごとく似てませんでした。しかしクサってはいけない浦島君。勢いと運は努力すれば得られるってものじゃない。でも君はそれを持っているのです。

さて佳作の山本君。君に注目したのも絵ではなく、「友人を売りものにしたい」と言う点です。そう! 似顔絵はときに友人をも意地悪く観察し、売り物にせねばならん宿命を背負っているのです。その心意気を買って「載っけて」あげます。



▶石川県浦島美津隆君の力作 ◀おしくも選外の和歌山県・山本敬君。

●業務連絡 というわけで、浦島君にはGO!ちゃんのサイン色紙(男爵ナンバー入り)、山本君にはガンバレ色紙を送りますのでお楽しみに♡ さて、来月のビシバシと気合の入った似顔絵を待っております。色付きが好ましいよ。

カロッツェリア庵跡

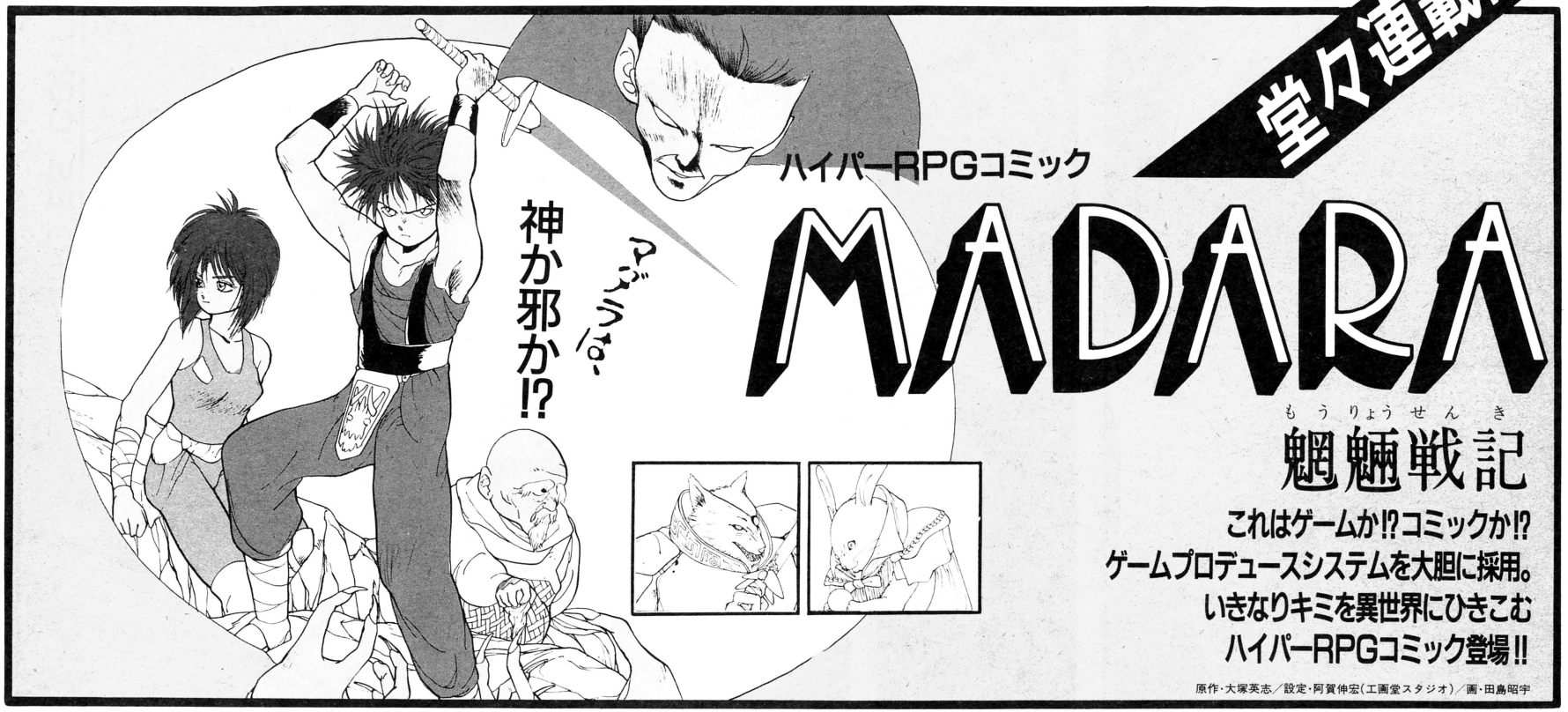
ミニカー通信

◀西独の旧ブランド、シュコー

マイナーブランドに注目!!

最近私は、ミニカー・オタッカーとしてまだまだアマイということに気づいた。ついにトミカコレクションが1000台を超えて有頂天になった矢先、「ミニカー大百科」(講談社)を見ると、トミカのバリエーション総数は3652台だったのだ。これを完璧に集めるには、残り少ない青春をすべて棒げるくらいのエネルギーがいる。それよりは、種類がさほど多くなく、しかも比較的入手しやすい海外ブランドを集めたほうがいい。つまり私は妥協したのであった。

ファミコンよりおもしろい、マンガです。



第24号は、『ファミリースタジアム'87』と『桃太郎伝説』の超豪華2大付録つきで注目度100%。もち、ドラゴンクエストⅢ情報も満載して11月13日(金)発売です！

マルカツ 勝ファミコン
ファミリーコンピュータ ゲームマガジン

ファミコン、ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

TO BE CONTINUED!!

ヒッ
助けてくれェ！
逃げてもムダだ…
死ね…
ギャアア

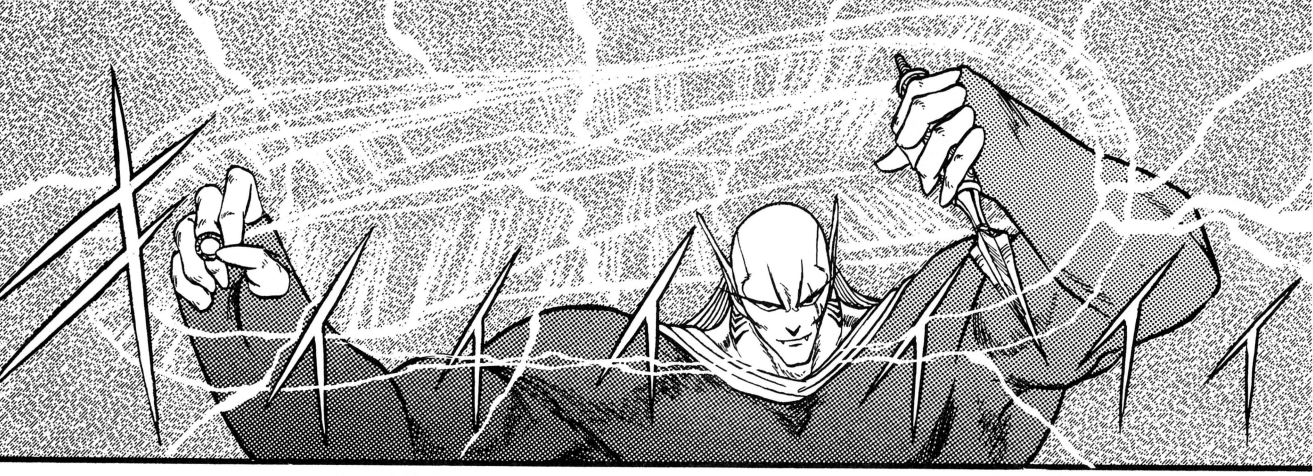
死ね……
ヒィィッ
やめてくれーっ
婆ア…次はてめェの番だ

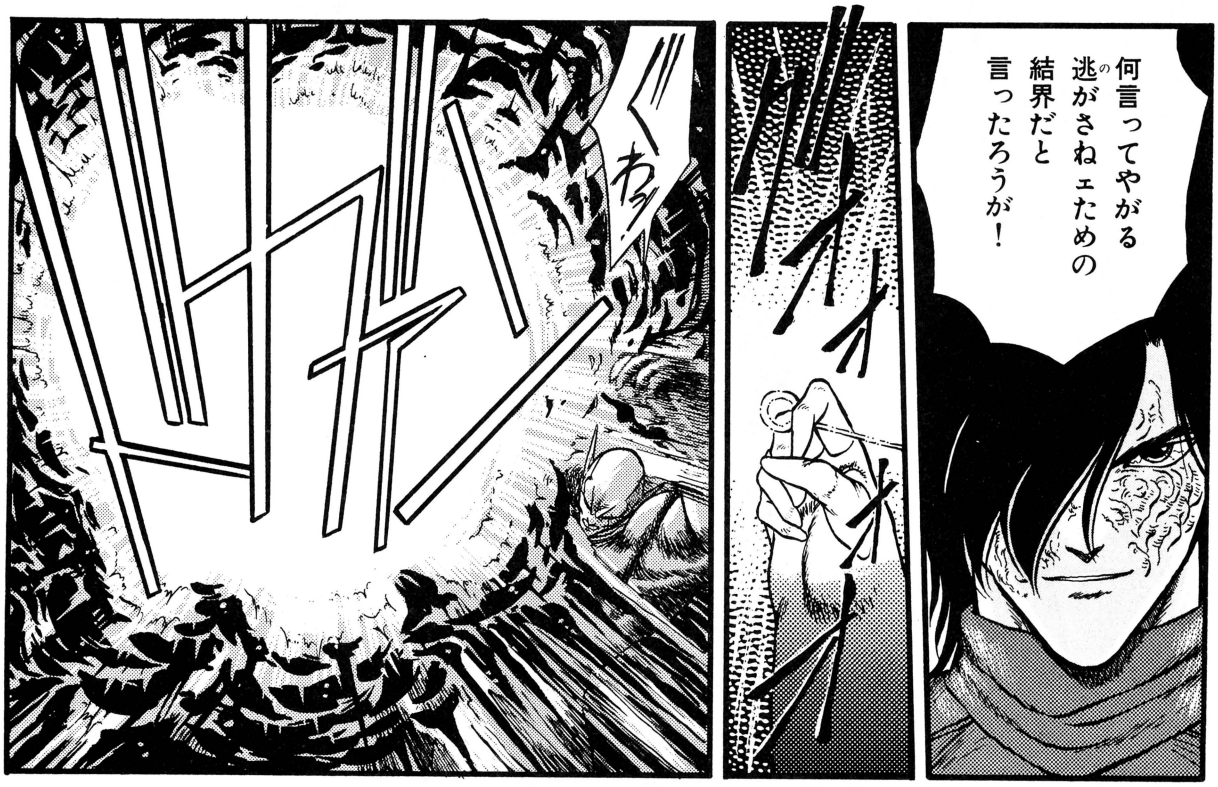
しかしこの結界の
広がりはどうじゃ…
無限の広さがあるわい
このような結界を造れる
とは……
ガラ
ガラ
あぶない
所であった
わい……
気になるわい…
この結界内の
禍々しき気配
…再生力……
この威圧感…
まさかあやつ
……
まさかな……
あっ
その力……
わかったぞ…
きさまの正体…
きさまは……

リオ
リオ
リオ
ハキ
ハキ
ハキ
ゴゴゴゴゴ
ささまあ！
殺してやる！
あーはっはっはっはあ
来いよ！
ヒィ
あはははははは

上かぁ！
逃がすかよ！
シュン
…た！
しまっ…

ハチハチハチ
ヒュッ
カッ




何言ってやがる
逃がさねェための
結界だと
言ったろうが！

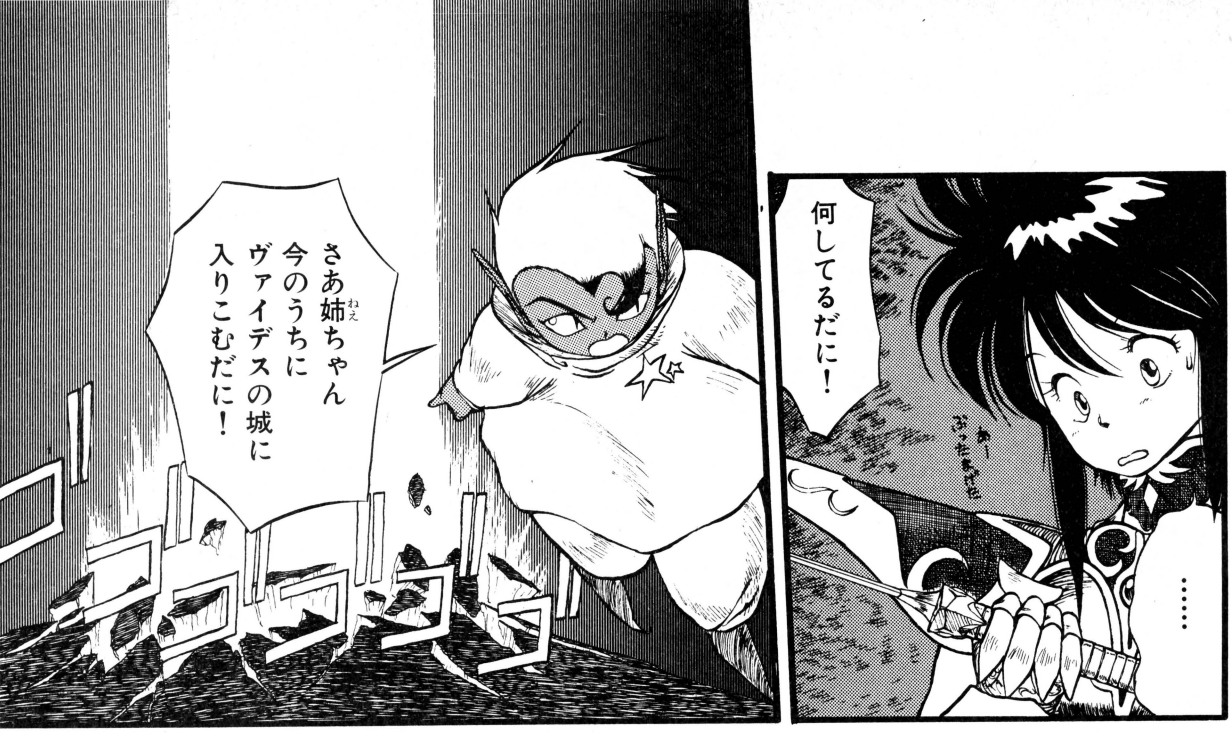
さあ第2
ラウンド開始
しようぜ！
こ…小僧…
いねり殺して
くれる…

こ…こやつ
復元力といいこの結界を
瞬時に造り出した能力と
いい…何者なのじゃ？
シアン　こやつの能力
気になる　撤退するのじゃ
コツ
コツ
しかし
伯母上…
引くのじゃ
シアン！
わ……
…わかり
ました…

こっ！
これはっ！
てめェらを
逃がしたくねェ
んでな
結界を造らせて
もらったぜ！

何という高圧な気だ
こ…こやつ…先程とはまるで別人のようだ…
ヒュン
ヒュン
ヒュン

「どうして」だと？
死んだはずだとでも
思ったのかい？
ずるり
生憎だったな…
俺は死なねェ体質
でよ……自分でも
困ってんのさ…
ぐぢゃる
なるほど凄い
再生能力ですね
死なないわけだ…
しかし…
その悩み私が
解消してくれ
よう！
やれよ…
やって見せろ！
ヘッ!!
むっ…


何してるだに！
……
さあ姉ちゃん
今のうちに
ヴァイデスの城に
入りこむだに！

んっ!?
何だに？
聖剣が！

ヴァイデスだに！
聖剣を見て
ヴァイデスが
動き出したん
だに！

ガアン
ビキ
ビキ
ビキ
ア
ア
ア
ア
さすがは
ドラゴンスレイヤー
……
ばーせん
一発で浄化
しただに

何のことやら良くわからないけど…
好きなだけぶった斬ればいいのね！
う～～～ん ちょと……

姉ちゃん！
何で剣で
戦わない
んだに!?
だって人間かも
しんないってことを
思い出しちゃっ
たんだもん！
おっとっと…
聖剣は人を斬ることができないだに
そのことなら
心配いらない
だに！
もしも剣が人に
触れた場合は
その人間を戦え
ないくらい遠くに
移送してしまう
んだに！

ニ
いけない！
もしかして
こいつら…

Romancia
ロマンシア
浪漫境伝説
第12話　妖気！美剣士
カアーッ
♪早く来ないと行っちゃうよ、おーも
買おうかなぁ…どうしようかなぁ…
右焼いも
井森くん
STORY
寺田憲史
ART
円英智
Directed by
CANDY HOUSE

©日本ファルコム

超ファンタジー体験

DRAGON COMICS

神星記
ヴァグランツ1

Story：ヴォクソール・プロ
art：麻宮騎亜

2075年、海上都市に住む14歳の少年、ライは、ふとしたことでヴァグランツの少女テレスの逃避行に巻き込まれる。巨大な〈汎世界〉を渡り歩く謎の存在ヴァグランツ。彼らが追う不思議な現象、"賢者の道"…。そして、ライが迷い込んだ異世界トゥールは、戦乱の最中にあった。前人未踏のスケールで送るネオ中世スペクタクル。

A5判　880円

いま、いちばん新しいおもしろさ。
角川ドラゴンコミックスは、脳髄直撃新感覚ファンタジーです。

ザナドゥ1

都築和彦（日本ファルコム株式会社）

いにしえの桃源郷――ザナドゥ。しかし、ここは、対立するふたつの力、白魔術と黒魔術を内に秘めた世界であった。ザナドゥ王朝によってコントロールされていた両陣営。が、"闇"の勢力は徐々に力をたくわえ、謀略の手を伸ばし始める…。異世界からの使者、フィーグは、果してザナドゥを救うことができるか!?　ファルコムのスタッフが総力をあげておくる、描き下し超大作。ビデオ化決定!!

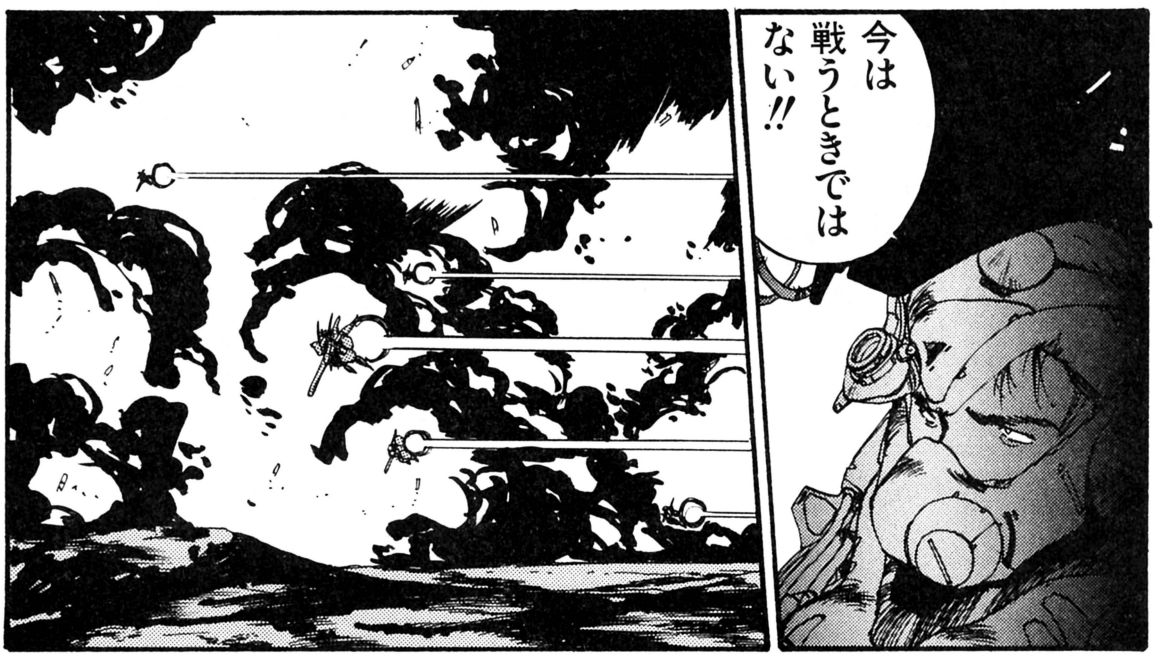
A5判　880円

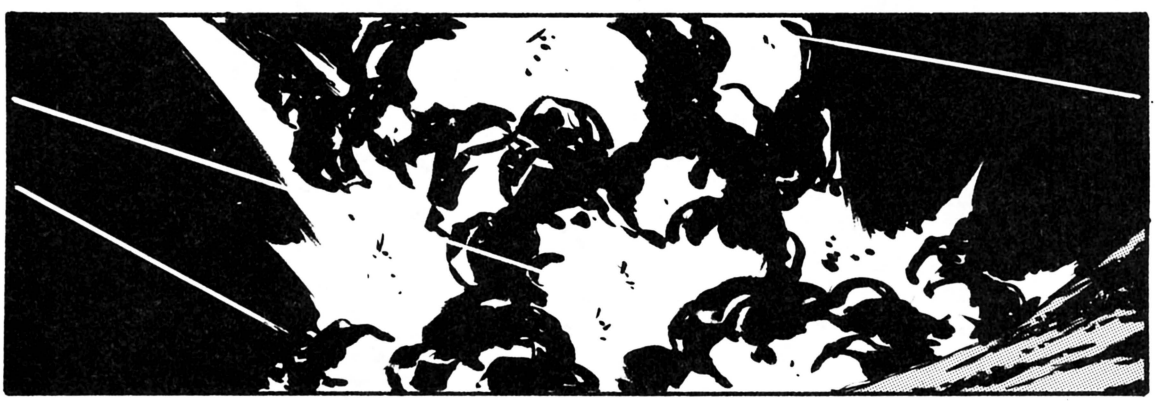
角川書店

またまたバトルに巻き込まれちゃったライ!! はやくテレスを助けてやれよ!!

第2部第9話・完　次号(12月8日発売)につづく!!

!!
ああっ!!
かまうな
しかし…
中尉……


今は
戦うときでは
ない!!



まるで射撃訓練のようですなレパード大尉
つまらん
こうなったらどこまでつぶせるか…玉のあるかぎり打ちまくれ

散開後
山側へ後退!!
!!
あいつだ
レパードの
死神部隊だ!

サイバーは
退路を死守せよ！
北と東は
囲まれた
ローラン！
！
脱出を掩護
しろ
……

敵襲!!
ズズズ
コノリ
装備を
運ばせろ!
ローラン
こっちだ!
総員退避!
退避!
ドオ
機動歩兵多数!
上空に哨戒機!
エクソスケルトン

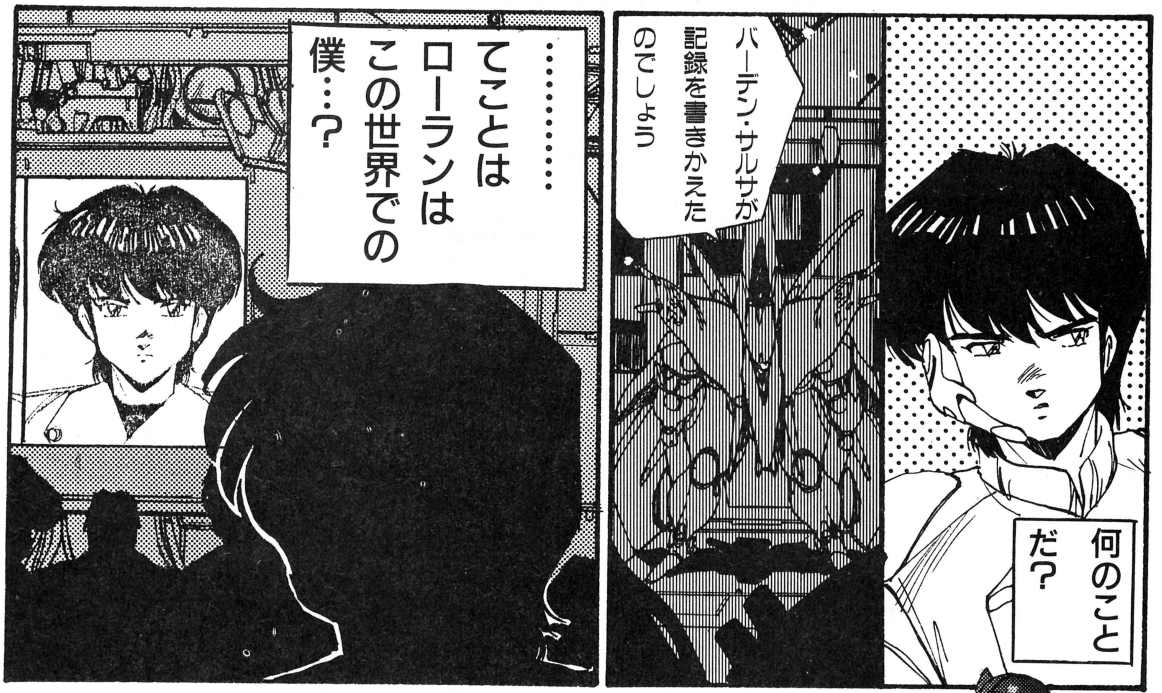
高エネルギー体接近！
力の加減も知らねえ機械人形め！
骨ぐらい折れるかと思ったぜ
あ…ぁ
敵!?
と…
ドォォ
ドォォ
ドゥォ
ドゥォ

我々は
本隊の到着
まで陽動作戦を
行う
これは　我々の
最後のチャンスだ

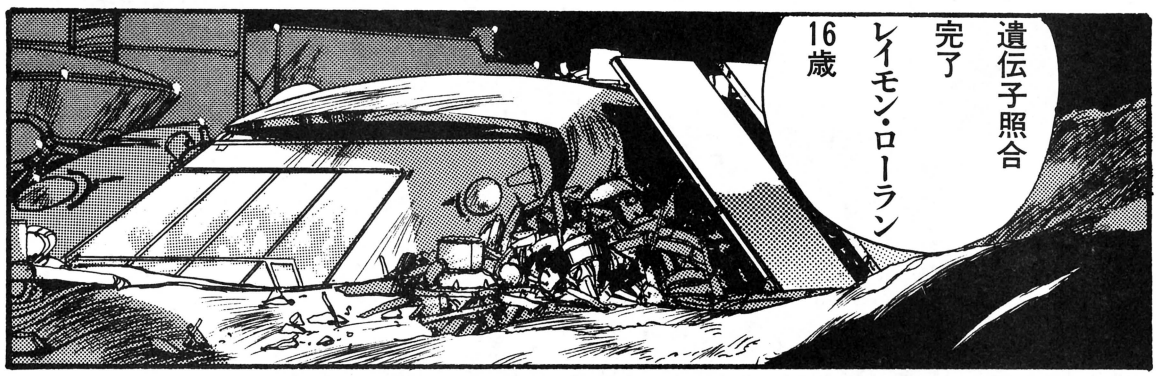
コノリ軍曹
くっ
この…！
ふざけるなっ!!

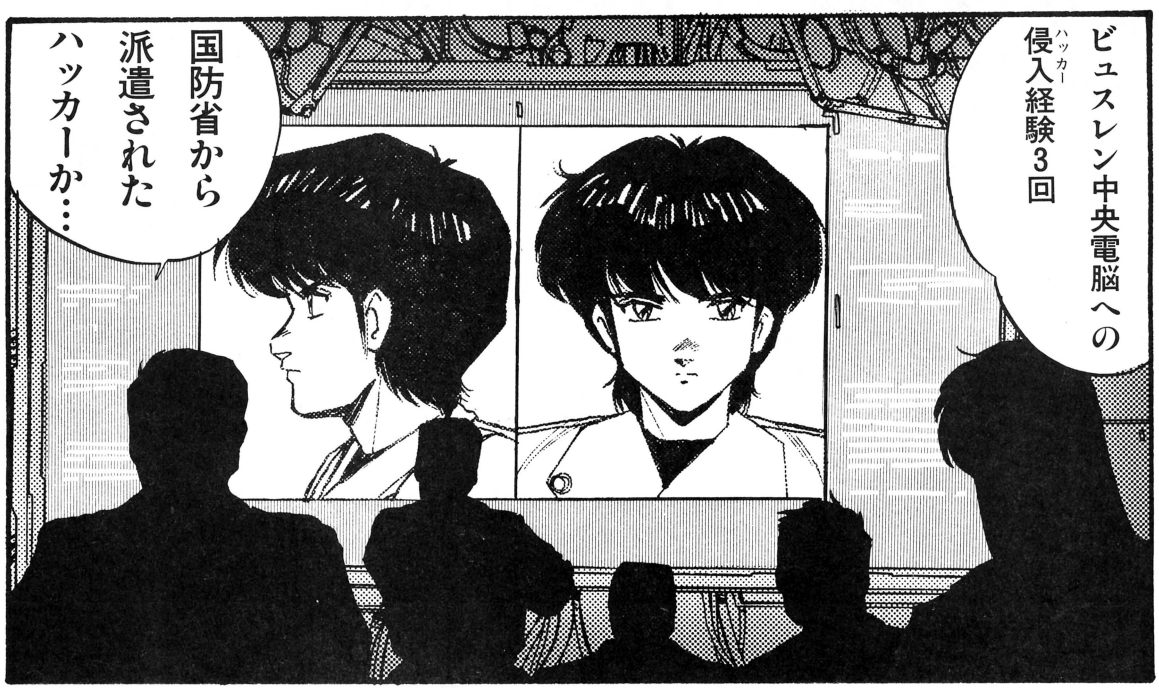
私はブラーエ後方攪乱部隊のデュラック中尉だ
……
ライ様ローランになりきるしかありませんな
ん…
君にはブラーエの主電脳（マスター・ブレイン）に侵入（ハッカー）して「暁3号作戦」の偽装（カムフラージュ）をしてもらいたい
「暁3号作戦」……？
大規模な反攻作戦だ
我が軍は月と地球から要塞衛星（ドメスティック/一）を挟撃（アムラック）する

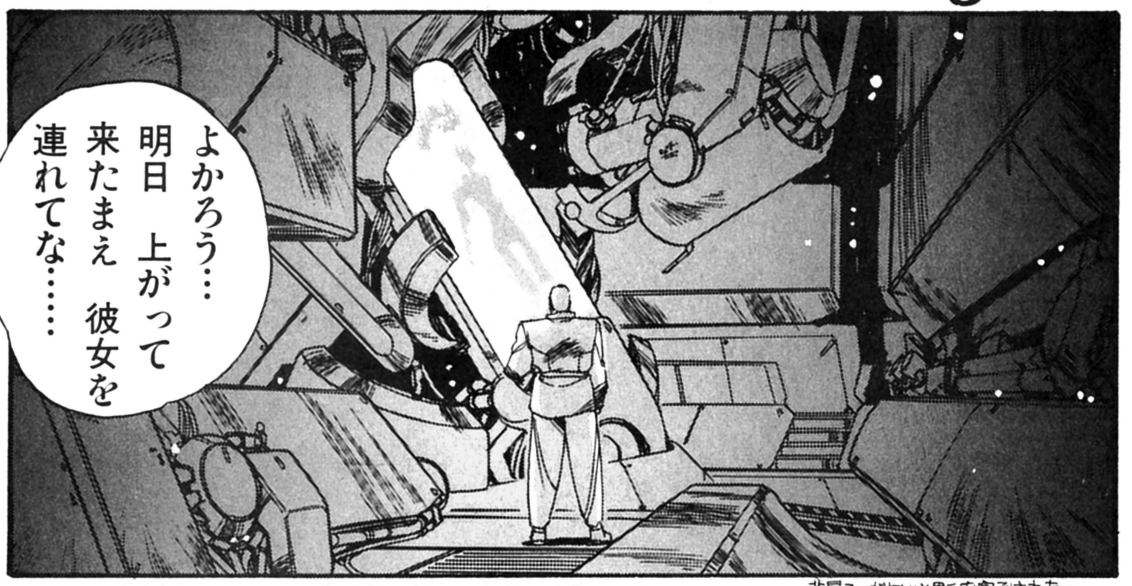
若いですね
足手まといだな……


何のことだ?
バーデン・サルサが記録を書きかえたのでしょう
……てことはローランはこの世界での僕…?

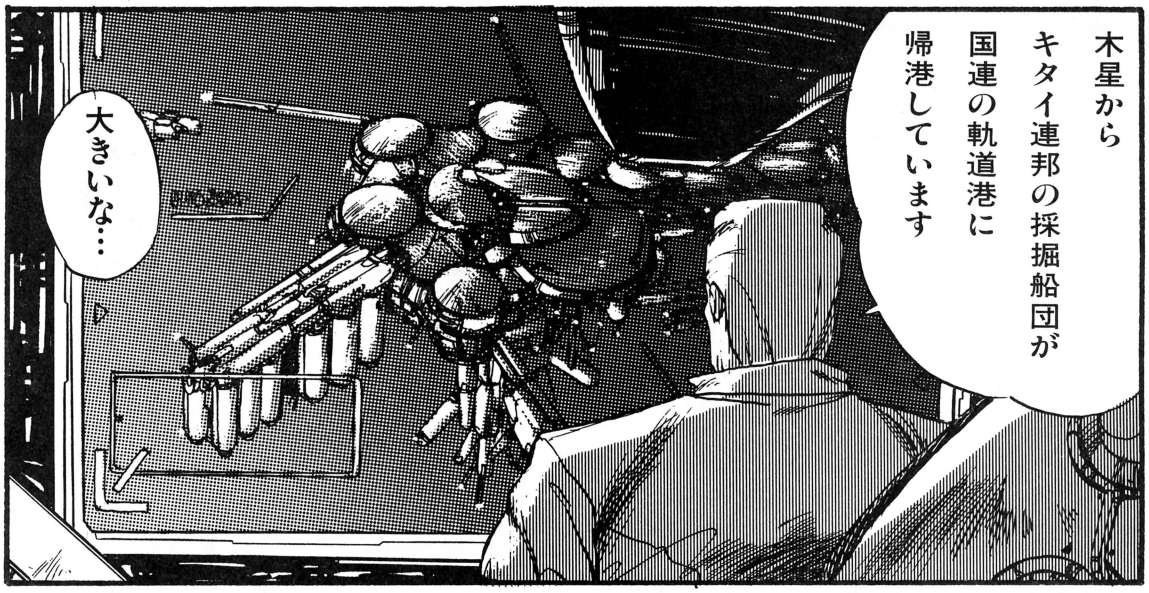
きさまはさっさと部署にもどれ!
みろ…つってからはみだしてるじゃねーか…


遺伝子照合
完了
レイモン・ローラン
16歳


ビュスレン中央電脳への
侵入(ハッカー)経験3回
国防省から
派遣された
ハッカーか…

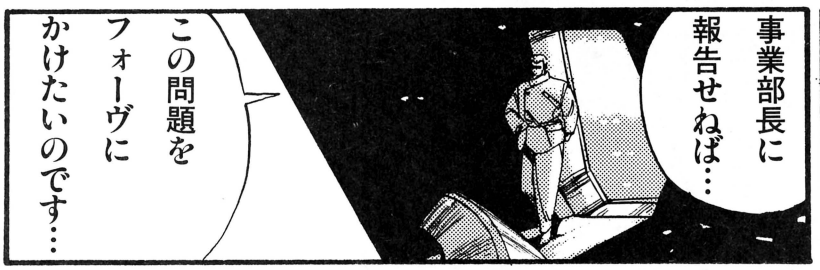


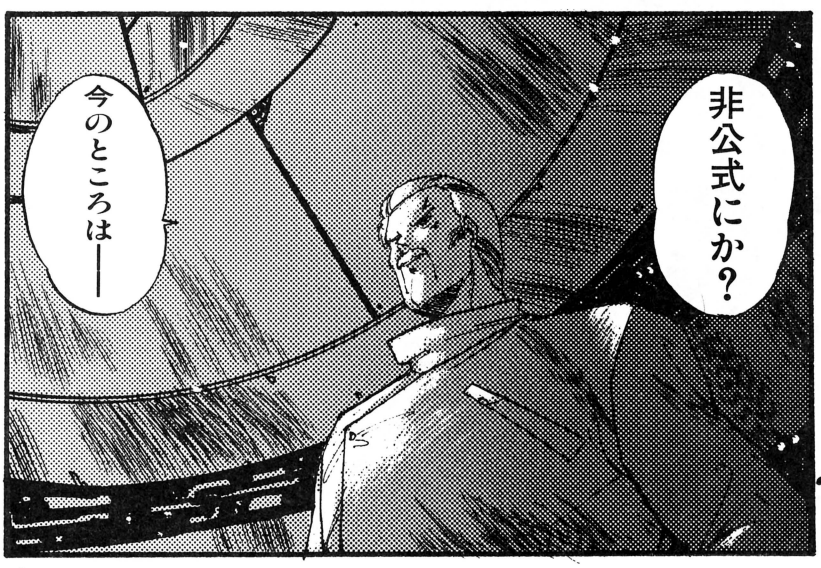
背景アシがほしいと思う麻宮ではあった…


木星から
キタイ連邦の採掘船団が
国連の軌道港に
帰港しています
大きいな…

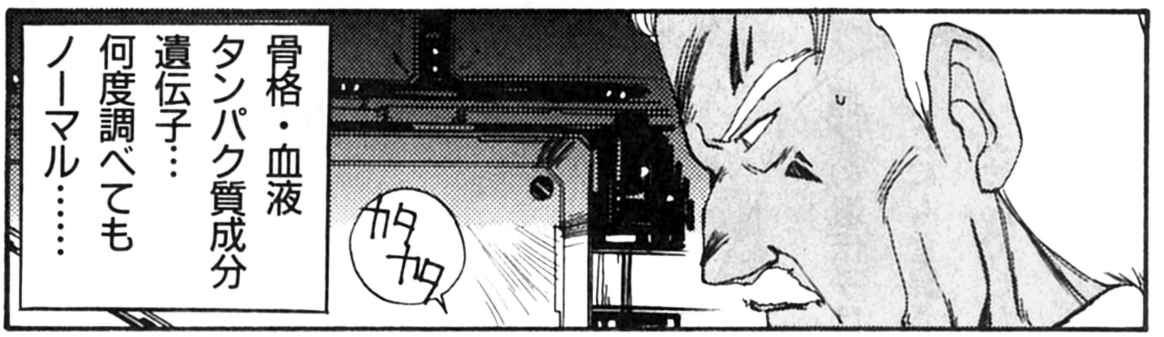
また 先月は
キタイとにらみ
合っている
アムラックの
第3宇宙機動部隊
が姿を消しました
例の火星兵団(サイバー・ソルジャー)
か……

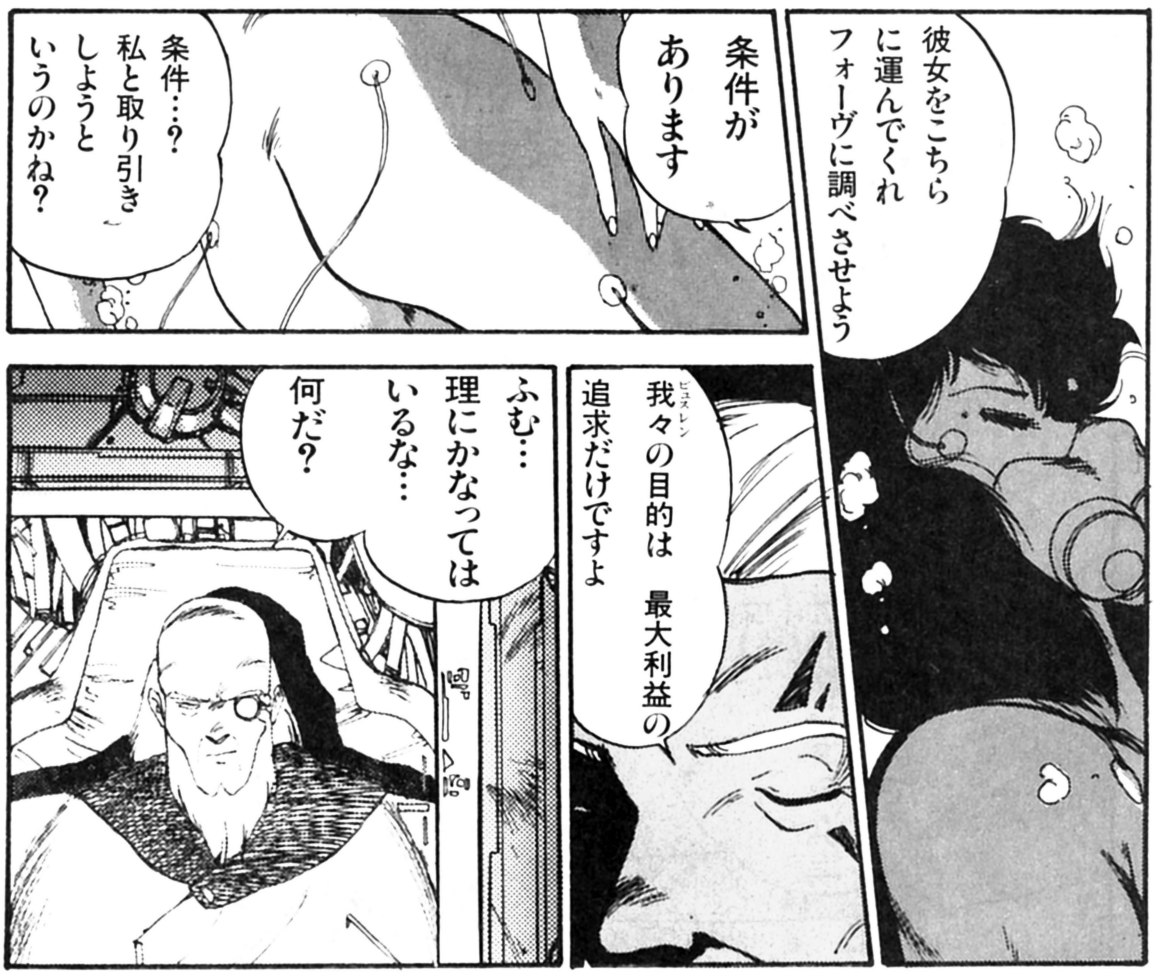
連中は修正マルクス
主義者と何らかの
裏取り引きをして
います…


事業部長に
報告せねば…
この問題を
フォーヴに
かけたいのです…


非公式にか?
今のところは――

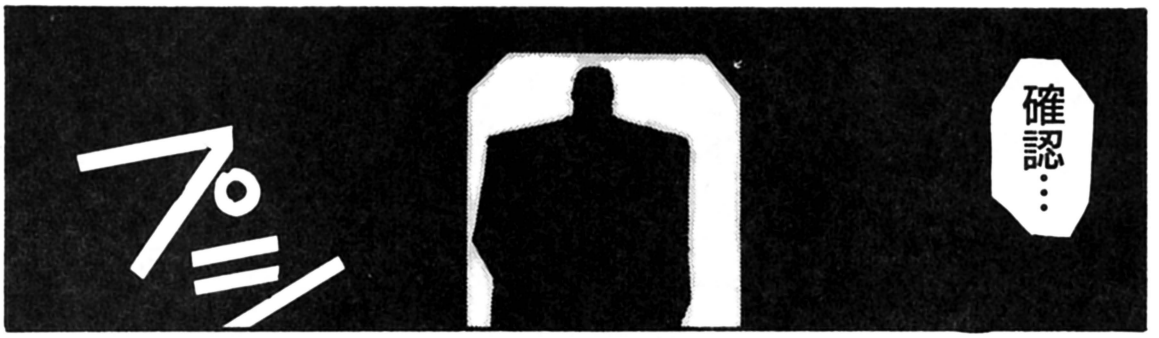
ふむ…


骨格・血液
タンパク質成分
遺伝子…
何度調べても
ノーマル……
カタカタ


彼女をこちら
に運んでくれ
フォーヴに調べさせよう
条件が
あります
条件…？
私と取り引き
しようと
いうのかね？
我々の目的は
最大利益の
追求だけですよ
(ビュスレン)
ふむ…
理にかなっては
いるな…
何だ？

捕虜の遺伝子は
どこにも登録されて
いませんでした…
ゴボッ…
彼女は
全世界網(クローバル・ネットワーク)システム上
在存しないのです

わずか2度の起動で4百TB(テラバイト)オーバー…
フォーヴの性能は予想以上だよ！
こちらは例の侵入者のうち一人を捕えたのですが…
Pi
ほう……この娘か…


確認…
プシン

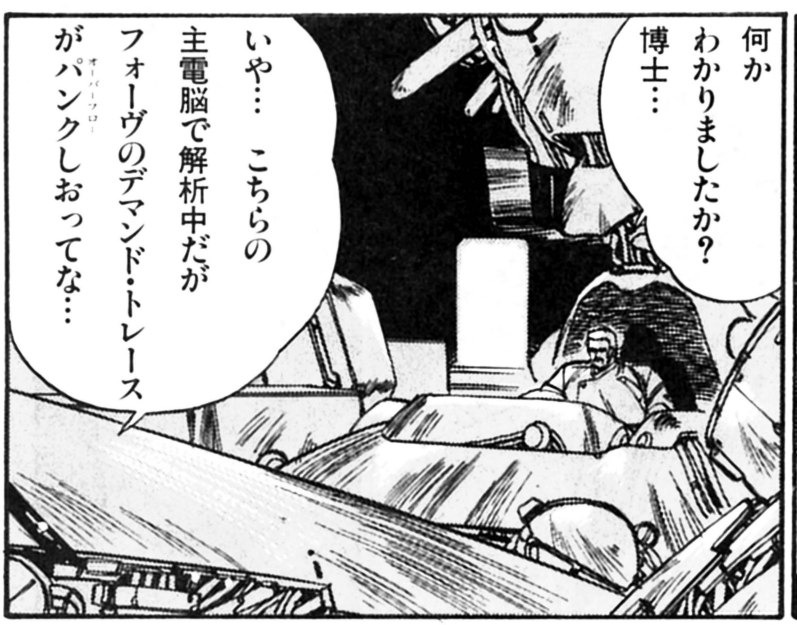
やあ
シュレンザー
月の情勢は
どうかね
Pi..

ﾄﾝ
ﾓｯﾓｯ…

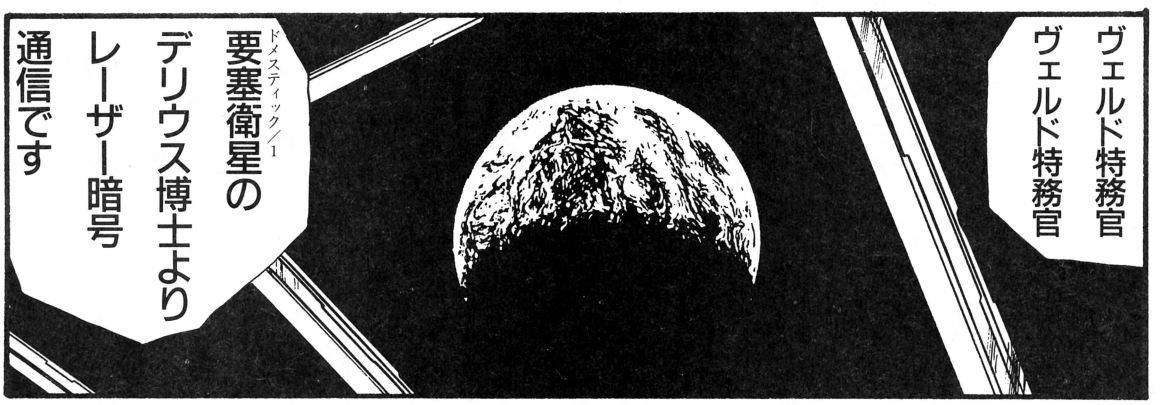
私はもう
君の教授では
ないよ
シュレンザー

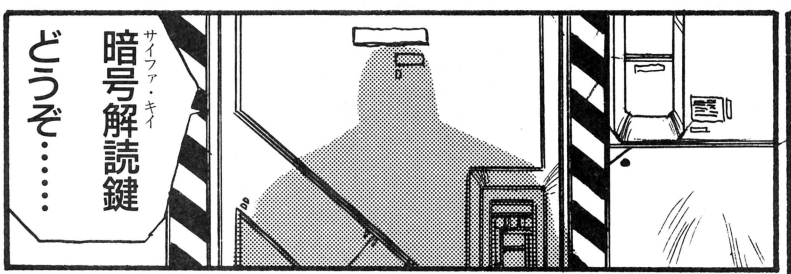
ゲリラ掃討は
時間の問題ですよ
教授……

ところで
フォーヴの
緊急優先発動の
ことだが…

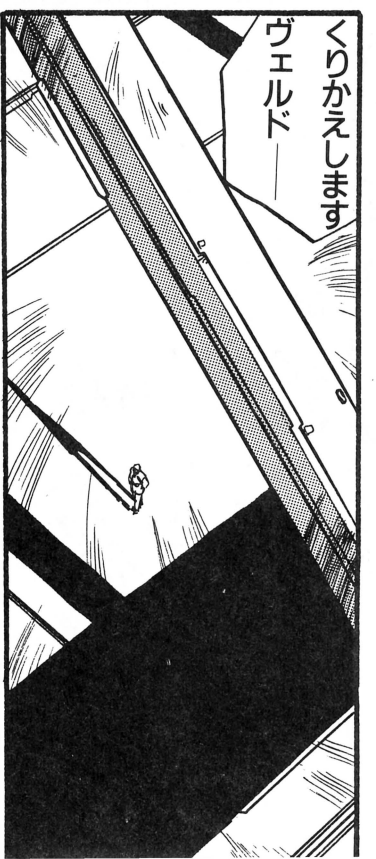

何か
わかりましたか？
博士…
いや…　こちらの
主電脳で解析中だが
フォーヴのデマンド・トレース
がパンクしおってな…

!?
わっ
味方です！
お……
お迎えにまいりました

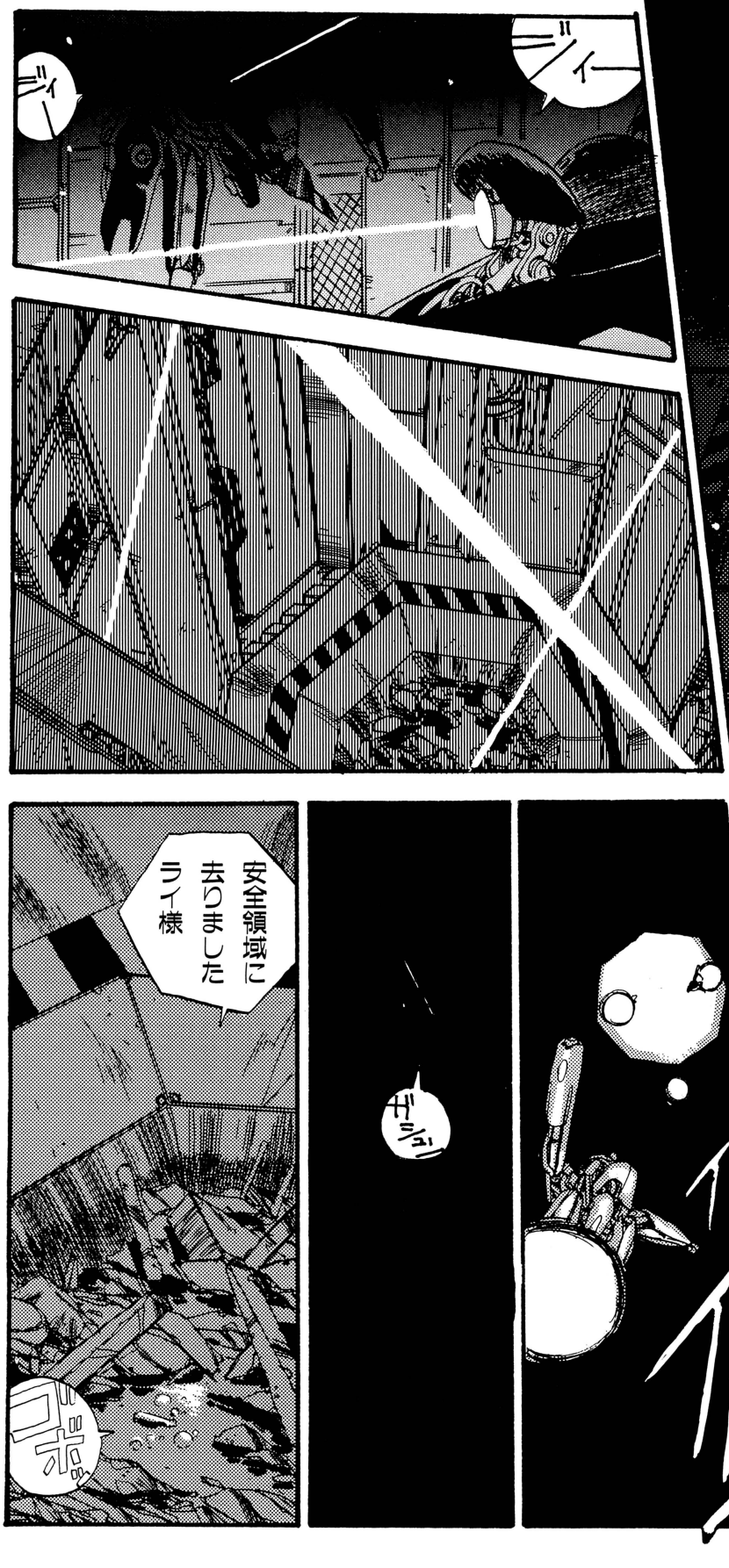

ヴェルド特務官
ヴェルド特務官
要塞衛星(ドメスティック/1)の
デリウス博士より
レーザー暗号
通信です


暗号解読鍵(サイファ・キイ)
どうぞ……

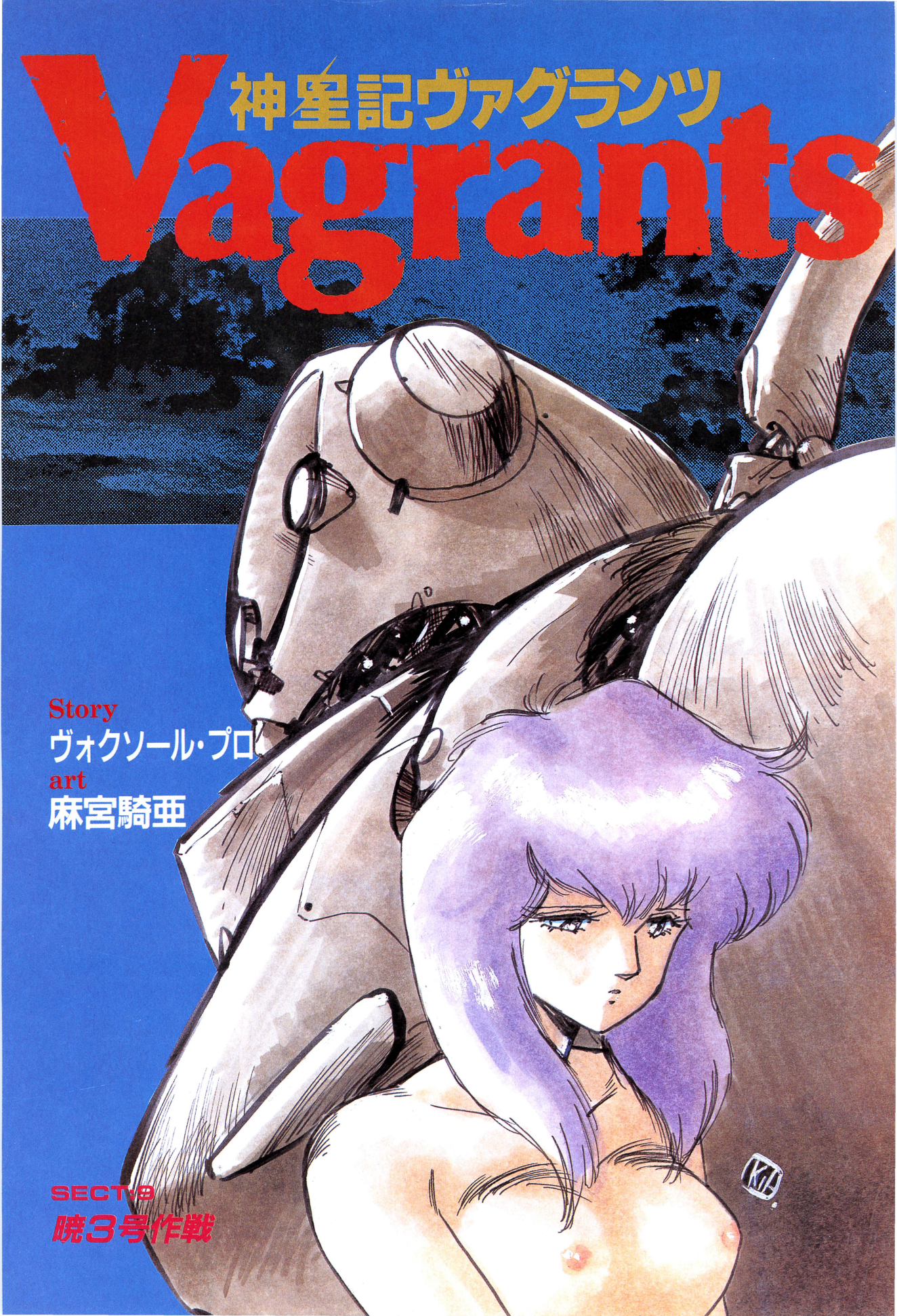
キャッスル・ロック
エルサレムズ・ロット
ヘイスティングス・グレン
……


くりかえします
ヴェルド――

単行本「神星記ヴァグランツ」（第1部）絶賛発売中!!（定価八八〇円 角川書店）

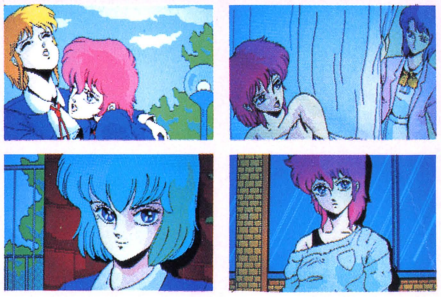

ジィー
ジィー
ズーン
ズーン
ズーン

神皇記ヴァグランツ
Vagrants



Story
ヴォクソール・プロ
art
麻宮騎亜

SECT-9
暁3号作戦



FM音源BGM、本格的アニメーションをふんだんに盛り込みヒロイン・美奈子を中心に繰り広げられるセクシー・アドヴェンチャー!!

——好評発売中——

PC-88SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA
FM-77AV/20/40　X1シリーズ

——近日発売——

PC-98シリーズ(但し、XAは除く) MSX
2ドライブ専用、ディスク三枚組
(PC-98シリーズはディスク二枚組)

定価7,800円

(ジャストサウンドシリーズ可)

JAST SOUND

天使たちの午後 II

——美奈子——

アナタを眠らせない——!!

JAST SOUND

(ジャストサウンドシリーズ可)

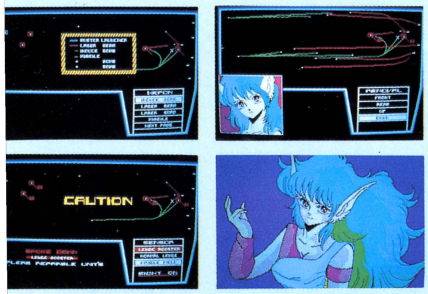
——11月末日新発売——

●対応機種●

PC-88SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA
FM-77AV/20/40　X1シリーズ　MSX
PC-98シリーズ(但し、XAは除く)
ドライブ専用　ディスク三枚組
PC-98シリーズはディスク二枚組)

定価8,800円

上初、音声によるコマンド入力(ジャス
、サウンド-SE使用時) FM音源BGM、
本格的アニメーションをふんだんに盛り込
だスペース・ファンタジー!!



Valkyrie II

ヴァルツエル

シュミレーションアドヴェンチャー・ウォー

全国各地へ通信販売

方法　品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。

銀行振込口座　三井銀行経堂支店㊟5252817

株式会社 ジャスト
TEL：03(706)9766　FAX：03(706)9761
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F/5F

JAST

DATAWEST

データウエストは今、「遊び、おおまじめ」

遊びはソフト

ぼくらのまわりには、
物があふれている。
だけど、
ホントに心を豊かにするのは、
ソフトなんだ。
音楽・映画・小説……
そして、「遊び」も。
物というハードを超えて、
今、ソフトの時代なんだ。

心の「遊び」が、豊かな感性を育てる。
だから、データウエストは今、「遊び、おおまじめ」なのです。

データウエスト株式会社 〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目21番40号（サンスイビル3F）TEL.(06)968-1236

月刊アスキー 昭和62年7月3日第3種郵便物認可

©Kadokawashoten 1987 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T4911397712499 雑誌13977-12